Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag



11/93
DM 7,-

STRIKE COMMANDERS ZWILLINGSBRUDER

PACIFIC STRIKE

DAS SPIEL DES MONATS

PRIVATEER

DER AVATAR IM NEUEN KLEID

ULTIMA VIII

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

MR. ORIGIN ÜBER ULTIMA 9 UND ULTIMA 10

RICHARD GARRIOTT

COVERDISK

ENERGIE-MANAGER

Ein komplettes Spiel rund um den Umweltschutz

286er • Maus • VGA • SoundBlaster



Origin, Origin, Origin. Der texanische Softwaremagnat hält die Spielewelt in Atem, was natürlich in besonderem Maße für die schreibende Zunft gilt.
Nach dem ausführlichen und exklusiven Preview von Privateer in der letzten Ausgabe haben wir Origins neuestes Weltraumspektakel in den vergangenen zwei Wochen auf Herz und Nieren geprüft und einstimmig zum Spiel des Monats gewählt. Origin hat allerdings nicht nur ein Eisen im Feuer, denn buchstäblich in letzter Sekunde erreichte uns eine ganz außergewöhnliche Reportage von "unserem Mann in Amerika", Markus Krichel. Er hatte einen Blitzbesuch nach
Austin unternommen, um allen festen Größen bei Origin ein Interview abzuringen.

Dabei ist allerdings mehr als "nur" ein kurzes Gespräch mit Richard "Lord British" Garriott und Chris Roberts herausgesprungen. Die beiden alten Hasen plauderten über die Vergangenheit und die Zukunft, stellten Ultima VIII - Pagan, Pacific Strike und die erste Missionsdiskette zum Strike Commander, die Tactical Operations, vor. Aus diesem Grund können wir Ihnen nicht nur eine außergewöhnlich interessante Gesprächsrunde bieten, sondern auch noch die ersten Bilder der fast fertigen Spitzenprodukte. Ich möchte aber kein Spielverderber sein und alles vorwegnehmen, lesen Sie selbst in unserer neuen Rubrik "Die Reportage".

Ein anderes Thema ist das Tactical Fighter Experiment. Nachdem es letzten Monat noch ganz danach aussah, daß wir diesen Flugsimulator der High-End-Klasse schon in dieser Ausgabe genau unter die Lupe nehmen könnten, trat kurz vor Redaktionsschluß das Gegenteil ein.
In der Weihnachtsausgabe sollte T.F.X aber zur Landung ansetzen.
Außerdem kommen wir in diesem Monat dem Bitten vieler Leser nach, die gesamte Redaktion einmal vorzustellen. Am besten gelingt das natürlich mit Hilfe einer kurzen Charakteristik.

Die Redaktionsmitglieder von links nach rechts:

- **Markus Gurnig** spielt am liebsten Flugsimulationen, sagt aber auch zu einem rassigen Actionspiel nicht nein, obwohl es für den PC momentan ziemlich düster auf diesem Sektor aussieht.

- **Lars Geiger** ist ein gewiefter Rollenspielspezialist. Er kommt jedem Spiel auf die Schliche und findet immer wieder neue Taktiken, den Computer kräftig auszutricksen.

- **Thomas Brenner** kann sich kaum mehr von seinem CD-ROM-Laufwerk losreißen, so fasziniert ist er von diesem neuen Medium. Soundkarten gehören aber auch zu seinen Steckenpferden.

- **Thomas Borovskis** sollten Sie mittlerweile kennen. Zusammen mit mir versucht er jeden Monat, die heißesten Stories für Sie aufzu treiben, um ein möglichst interessantes PC-Spiele-Magazin zu gestalten.

- **Petra Maueröder** ist das einzige weibliche Mitglied in unserem Team. Deutschlands schönste Redakteurin spielt besonders gerne Wirtschaftssimulationen, kann sich aber auch für Adventures und Strategiespiele erwärmen.

- **Markus Islinger** ist erst vor kurzem zu uns gestoßen. Vor allem gute Jump & Run-Spiele liegen ihm am Herzen, daher auch viel leicht seine Begeisterung für Segas Mega Drive.

- **Roland Gerhard** zeigt sich seit dieser Ausgabe für die Bildredaktion verantwortlich, nachdem Michael Erlwein die Leitung unseres Multi-Format-Magazins Play Time übernommen hat.

- **Peter Freunscht** verbringt oft schlaflose Nächte vor seinem Rechner, um gut durchdachten Strategiespielen auf den Grund zu ge hen. Denkspiele reizen ihn aber auch.

- **Alexander Geltenpoth** ist ein Rollenspieler, wie er im Buche steht, hat er doch sein ausgezeichnetes Wissen durch jahrelanges Stu dium diverser Bücher und Brettspiele aufgebaut.



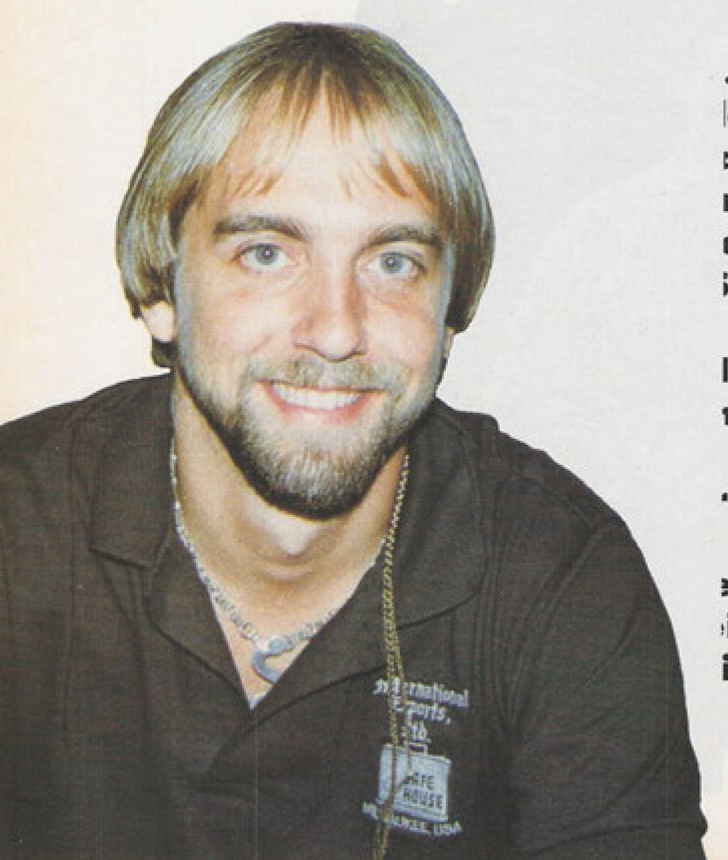
Oben Lars Geiger, Thomas Borovskis, Markus Islinger, Peter Freunscht, Alexander Geltenpoth, unten Markus Gurnig, Thomas Brenner, Petra Maueröder, Roland Gerhartd, Oliver Menne.

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS



. Die ohnehin schon unerträgliche Hitze ler USA wurde durch die Ereignisse in annten Softwarehaus weiter forciert. Die natürlich nur von Origin und seinen ellen Spielen sein. Auf den Seiten 18 bis ie alles Wissenswerte über Pacific Stri- Commander - Tactical Operations und - Pagan, das alle Vorgänger in den stellen soll. Darüber hinaus konnten wir Roberts und Richard Garriott ein interessantes Interview abringen, dem die beiden schillerndsten ersönlichkeiten der Softwareszene ifrig über ihre Vergangenheit und ihre Pläne für die nahe Zunkunft erzählten.

18



68 Mit dem Starlord schickt MicroProse ein weiteres Spitzenprodukt in den Kampf um die Gunst des Kunden. Der futuristische Aristokrat hält sich dabei wacker und braucht sich vor den Konkurrenzprodukten auf keinen Fall zu verstecken.



78 Lang angekündigt, endlich da: Der Wallstreet Manager. Dabei präsentiert sich Interplays Management-Schule komplett in Deutsch und mit feiner Super VGA-Darstellung. Ob das allerdings ausreicht, um eine begehrte Führungsposition einzunehmen, lesen Sie auf Seite 78.



106 Media Vision ist allen Soundkarten-Experten bestimmt ein Begriff. Jetzt startet der Hardwarehersteller einen erneuten Angriff auf die begierige PC-Hörerschaft. Kennzeichen: unverschämt günstiger Preis, sagenhafter Klang und hohe Kompatibilität.

UPDATE

von Thomas Borovskis, Oliver Menne und Thorsten Szameitat

Dynamics Competition

Limitierte Auflage



Der Competition PRO von Dynamics dient Benutzern aller Systeme bereits seit zehn Jahren als robuster Weggefährte durch Dungeons, Luftkämpfe und Plattformen. Das zehnjährige Jubiläum ihres millionenfach verkauften Joysticks ist für Dynamics ein Grund zum Feiern: Unter den Leser der PC Games verlost der Hersteller jeweils fünf Exemplare der drei Sticks aus ihrer PC-Reihe. Der Competition Pro (der weiße im Bild) ist durch seinen analogen Aufbau ideal geeignet für alle Flug- und Rennspiele. Der Joystick ist in gut sortierten Ladengeschäften für DM 79,90, seine beiden digitalen Kollegen für jeweils DM 69,90 erhältlich. Wer sein Glück versuchen möchte, schreibt eine Postkarte an:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion PC Games
Kennwort "Competition Pro PC"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



Revell Competition

Wer macht das Rennen?

Der Modellbauexperte Revell hat sich mittlerweile auch auf dem Sektor CD-ROM einen Namen gemacht, handelt es sich doch bei "Build & Race Revell Motor Stars" um eine der wenigen CDs, die dieses neue Medium voll ausnutzen (Review PC Games 10/93). Diesen Monat möchte Revell unter den Lesern der PC Games zehn Exemplare ihres aktuellen Produkts verlosen, wobei natürlich eine kleine Frage beantwortet werden muß:

Welche Modelle können bei "Build & Race" erstellt werden?

a) Flugzeugmodelle
b) Schiffsmodelle
c) Automodelle

Ihre Antwort schreiben Sie auf eine Postkarte und schicken diese an:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion PC Games
Kennwort: Revell
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

P.S.: Wer von den "Motor Stars" bereits begeistert war, wird sich sicherlich darüber freuen, daß Revell bald einen Nachfolger auf den Markt bringt. Der Name: "Muscle Cars".

NEUN UOVO NEW NOVEAU NEUN UOVO NEW NOVEAU

SPIELE



Battle Isle 2

Made in Germany

Mit Battle Isle schuf das Mülheimer Softwarehaus Blue Byte 1991 einen Meilenstein in der Geschichte der Strategiespiele. Das nächste Projekt, das ansteht, ist nicht etwa eine weitere Szenario-Disk zum ersten Teil, sondern die echte Fortsetzung: Battle Isle 2 wurde völlig neu konzipiert. Der Bildausschnitt wird vergrößert, die Kampfsequenzen präsentieren sich in schneller 3D-Grafik und es steht sogar eine echte CD-ROM-Version in Aussicht. Bis Ende Dezember soll das Spiel in den Verkaufsregalen stehen.





Sunflowers

Sonne im Winter

Im August 1993 stellte sich ein vielseitiges und vielversprechendes Software-Label vor, das im Geschäftsjahr 1993/94 den größten Turnover der gesamten deutschen Softwareindustrie erreichen möchte. "Turnover" ist dabei ein Maß für die Zahl der Veröffentlichungen - man darf also gespannt sein. Noch vor der Jahreswende sollen vier Produkte über den Exklusiv-Distributor Bomico ausgeliefert werden. Es handelt sich im einzelnen um..

Aufschwung Ost





Eine Wirtschaftssimulation, die auf die jüngere deutsche Geschichte zurückgreift. Nach dem Fall der Mauer übernimmt der Spieler eine Rolle im obersten Management, so daß er die Geschehnisse noch einmal neu gestalten kann. Er kann in die Infrastruktur, Politik und Wirtschaft eingreifen, um die Entwicklung in den neuen Bundesländern zu beeinflussen.



Train-Express

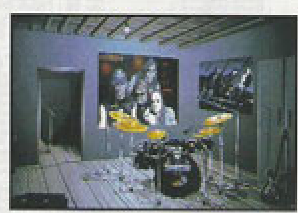
Hier handelt es sich wieder um eine Simulation. Diesmal ist es jedoch Ziel des Spielers, mit möglichst wenig Mitteln eine Verbindungsstrecke zwischen zwei vorgegebenen Bahnhöfen zu errichten. Eingriffe in die Infrastruktur sind hier auch nötig, doch können diese schnell Kettenreaktionen auslösen, so daß man sich schon ziemlich in acht nehmen muß.



Chartbreaker

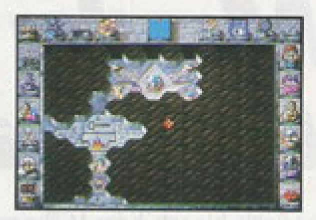
Wer hatte als kleines Kind nicht den Traum, ein erfolgreicher Musiker zu werden und einen Number-1-Hit zu landen. Mit Chartbreaker kann man seinen Vorstellungen freien Lauf lassen. Dabei muß mit verschiedenen Personen Kontakt aufgenommen, Radiostationen müssen angesprochen und Sponsoren müssen gefunden werden. Das ganze Spiel ist im Adventure-Stil gehalten - außergewöhnlich, aber interessant.





Wizard

Ein Zauberer hat eine Wissenskugel, das weiß mittlerweile wohl jeder. Daß jeder Zauberer am liebsten zwei Wissenkugeln haben möchte, dürfte auch nicht unbekannt sein. In diesem Spiel muß man also versuchen, die Wissenskugel eines anderen Magiers abzugreifen. Es können Zwerge und Handwerker angeworben werden, um dieses Ziel zu erreichen. Mit Null-Modem-Unterstützung.





Ikarion

Großes Vorhaben

Ebenfalls neu im breiten Feld der Softwarehersteller ist Ikarion. Auf der Computer `93 wird sich das junge Label zum ersten Mal vorstellen und dabei auch die Firmenphilosophie preisgeben:
- Software ohne Kopierschutz ("Nach unserer Meinung sind zufriedene Anwender und gute Software der beste Kopierschutz", Zitat)
- eine Game-Hotline, die jeden Tag auf den neuesten Stand gebracht wird und in der alle registrierten Anwender Tips, News und Produkthilfen abrufen können.
- einen Datenbankservice, der einen umfangreichen Support- und Update-Service bietet.
- die Ikarion-Mailbox, die zum heimischen Computer führt, die neuesten Produktinfos und Demos bereithält und in einem speziellen Nachrichtenteil aktuelle News aus der Szene stellt.

Mad News

Der ganz normale Redaktionsalltag spiegelt sich in diesem Spiel exakt wieder. Dabei muß man sich sowohl mit japanischen Immobilienhaien als auch mit der tyrannischen Ehefrau, die zufälligerweise auch noch die Tochter des Arbeitgebers ist, herumschlagen. Mad News wird voraussichtlich Anfang November erscheinen.



Hattrick!

Als Manager muß man Führungskraft beweisen. Der Trainer muß sorgsam ausgewählt, Übertragungsrechte müssen gesichert und Freundschaftsspiele müssen organisiert werden. Dazu kommen Pressearbeit, Koordination und Verhandlungen mit Banken und Sponsoren. Hattrick kommt ebenfalls Anfang November auf den Markt.



Zeppelin - Giants Of The Sky

Dieses Spiel entführt Sie in die Anfangszeit der Luftfahrt. Als Erbe einer Luftschiffwerft müssen Sie versuchen, Ihr Unternehmen zur erfolgreichsten Werft der Welt zu machen. Herausforderungen stellen sich natürlich en masse: Neue Technologien müssen entwickelt, Flugkörper entworfen und Luftschiffe in Auftrag gegeben werden. Dieses Programm soll im Dezember über die Ladentheken wandern.



Anstoß

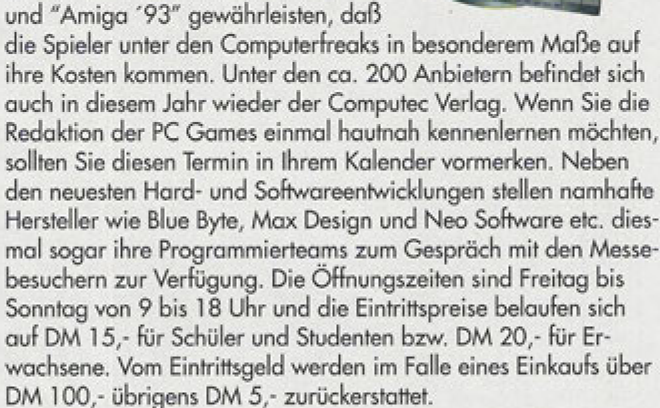
Tor!



Die Firma Ascon ist unter den Freunden von Wirtschaftssimulationen bereits durch den erfolgreichen Patrizier bekannt geworden. In Ascons neuestem Projekt, einer Fußballmanager-Simulation namens Anstoß, können Sie sich als Trainer und Manager einer Mannschaft der Fußball-Bundesliga versuchen. Maximal vier Spieler können gleichzeitig um den Titel des Deutschen Meisters antreten. Neben vielen interessanten Features soll vor allem feinste Grafik geboten werden. Mit dem Erscheinen rechnen wir noch im Oktober dieses Jahres.

Computer ´93

Besuchermagnet



Vom 5. bis 7. November trifft sich am Kölner Messegelände alles, was im europäischen Computergeschäft Rang und Namen hat. Unter dem Dach der "Computer ´93" sind in diesem Jahr gleich mehrere Messen vereint: Die Zusammenlegung der "World of Games", "World of Commodore" und "Amiga ´93" gewährleisten, daß die Spieler unter den Computerfreaks in besonderem Maße auf ihre Kosten kommen. Unter den ca. 200 Anbietern befindet sich auch in diesem Jahr wieder der Computec Verlag. Wenn Sie die Redaktion der PC Games einmal hautnah kennenlernen möchten, sollten Sie diesen Termin in Ihrem Kalender vormerken. Neben den neuesten Hard- und Softwareentwicklungen stellen namhafte Hersteller wie Blue Byte, Max Design und Neo Software etc. diesmal sogar ihre Programmierteams zum Gespräch mit den Messebesuchern zur Verfügung. Die Öffnungszeiten sind Freitag bis Sonntag von 9 bis 18 Uhr und die Eintrittspreise belaufen sich auf DM 15,- für Schüler und Studenten bzw. DM 20,- für Erwachsene. Vom Eintrittsgeld werden im Falle eines Einkaufs über DM 100,- übrigens DM 5,- zurückerstattet.

Richtigstellung

In unserer CD-ROM-Laufwerksübersicht in der letzten Ausgabe hat bedauerlicherweise der Fehlerteufel zugeschlagen. Die Firma Profisoft erreichen Sie nämlich nicht unter der angegebenen Telefonvorwahl, sondern unter der Rufnummer 0541/122065. Außerdem teilte uns die Firma mit, daß sie in Zukunft nicht mehr das Matsushita CR 562, sondern nur noch das CD-Laufwerk CR 563 von Creatives Labs im Programm stehen hat. Zum Preis von DM 649,- enthält das Laufwerk einen zusätzlichen HiFi-Ausgang und die Bildbearbeitungssoftware Aldus Photostyler.

ECTS Herbst ´93

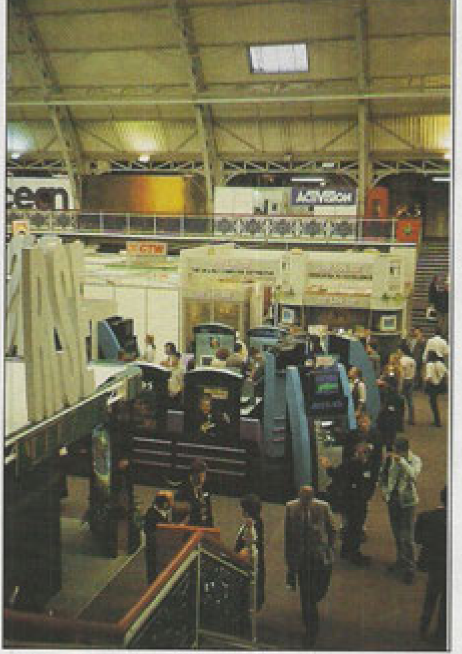
Aus London kaum Neues...



Mittlerweile als eine feste Größe im europäischen Softwarebusiness haben sich die beiden jährlichen European Computer Trade Shows des europäischen Unterhaltungssoftware-Verbandes ELSPA etabliert. Einer kleinen Schar von Fachbesuchern wurde all das präsentiert, was in den kommenden sechs Monaten die Verkaufsregale der Alten Welt füllen soll.

Das Resümee vorweggenommen, revolutionäre Neuvorstellungen durfte man nach den US-amerikanischen Messen in Chicago und Los Angeles nicht erwarten. Lediglich weiterentwickelte Delta-, Gamma- und Betaversionen gab es zu sehen. Vereinzelt konnte der unnachgiebige Besucher auch Vages über neue Projekte erfahren. In erster Linie diente aber die ECTS seither dem Verkaufsgeschäft. Allerorten zufriedene Gesichter der über hundert Aussteller bestätigten dann auch die gewichtige Rolle, die dem europäischen Absatzmarkt im Leisure Software Business nach wie vor zukommt.





Die zweimal im Jahr stattfindende ECTS im Londoner Business Design Center hat sich zu einer stattlichen Veranstaltung entwickelt.

Ein unerwarteter Besuch brachte Licht ins Dunkel...

Den Reigen der besonders beachtenswerten Programme konnte Electronic Arts mit der neuesten Arbeit des Bullfrog Teams fortsetzen. Die Crew um Populous-Schöpfer **Peter Molyneux**, spätestens seit Syndicate jedem ein Begriff, tritt den Beweis an, daß auch sogenannte „good games" jede Menge Spielspaß in sich tragen können. **THEME PARK** setzt die isometrische Auseinandersetzung mit allzu menschlichen Eigenheiten exzellent fort. Als Inhaber eines Vergnügungsparks stellt sich Ihnen die schwierige Aufgabe, durch die Unterhaltung zahlender Gäste Geld zu verdienen. Das erfordert allerhand Fingerspitzengefühl und Weitsicht, denn ohne ausreichend Pommes frites und Popcorn macht auch die tollste Geisterbahn keinen Spaß.



Theme Park: Äußerst innovativ: ein Vergnügungspark-Simulator!

Einen besonderen Augenschmaus boten erste Blicke auf das Werk noch kaum bekannter Entwickler. Die **Twin-Dolphins-Truppe** arbeitet derzeit an dem 3D-Rollenspiel **FORGOTTEN CASTLE**, das mit erstaunlichen technischen Effekten aufwartet. Kaum je zuvor scrollten offene Landschaften und tiefe Gewölbe so realistisch und weich über den Bildschirm. Das erstaunte Publikum konnte sich an der leider nur kurzen Präsentation kaum sattsehen. Die ersten Bilder zeigten aber, daß der Untertitel „**The Awakening**" zu einem Sinnbild für den ersten Auftritt der Twin Dolphins werden könnte.

Virtuelle 3D-Rollenspiele kommen groß in Mode.

Ebenfalls als sehr interessantes 3D-Rollenspiel ist das neue **Interplay**-Produkt **STONEKEEP** zu werten. Nahezu perfekt gerenderte Raumillusion zeigen dreizehn verschiedenartige Dungeons, die



Schaurig und gruselig: Stonekeep geizt nicht mit Horroreffekten.



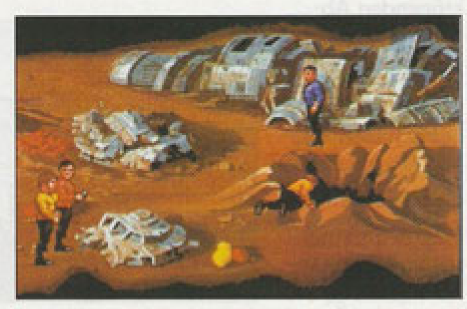
Mit Spannung erwartet: Interplays neuestes Horrorspiel.

es mit einer vierköpfigen Party zu erobern gilt. Das virtuelle Erlebnis spielt sich auf der gesamten Monitoroberfläche ab, da die Interfacemenüs erst bei Bedarf eingeblendet werden. Darüberhinaus erscheinen menschliche Charaktere als digitalisierte Schauspieler, wogegen die Kreaturen der Nacht phantasievoll mit Grafikcomputern in Szene gesetzt wurden. Ein traumhafter Alptraum für alle Klaustrophobie-Leidenden.

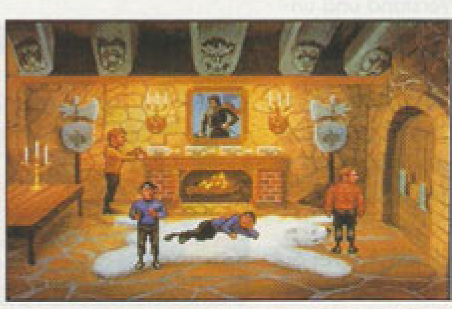
Jenen, denen der Sinn nach größeren Räumen steht, kann mit der Fortsetzung des Star Trek Adventures und dessen unendlichen Weiten geholfen werden. **STAR TREK: JUDGEMENT RITES** bringt allen Trekkies acht brandneue, wesentlich umfangreichere Missionen. Natürlich ist die bewährte Enterprise-Crew gewappnet, um den noch so abgedrehten Geschehnissen entgegenzutreten. Die Original-Filmmusik, die wohlbekannte Klangfülle der Tricorder, Phaser und Funkgeräte sowie erstmalig der Auftritt von Cpt. William „Kirk" Shatner im Prolog werden wieder für total



Captain James T. Kirk hat auch dieses Mal eine Hauptrolle.



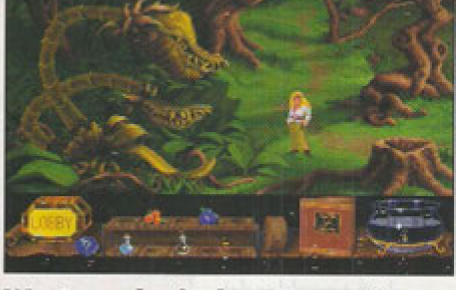
Auf der Planetenoberfläche geht es oft heiß her.



Die Enterprise-Crew in Aktion. Leider nicht so erfolgreich.



Bei „Hand Of Fate" zählt nur bares Geld - witzig gemacht.




Westwood mit dem Kyrandia-Nachfolger. Hitverdächtig!



„Inca 2" kann wieder mit tollen Animationen aufwarten.



Die sagenhafte Grafik macht einen großen Teil des Spiels aus.

abgespacete Stunden Unterhaltung sorgen.
Um bei den Fortsetzungen zu bleiben: **Virgin Games** und die **Westwood Studios** haben mit **THE HAND OF FATE** schon den Nachfolger ihres superben Überraschungserfolgs **Legend of Kyrandia** in der Schublade. Der zweite Teil der Fables & Fiends-Serie widmet sich völlig der temperamentvollen Zauberin Zanthia, die schon im Vorgängerprogramm einen kurzen Auftritt hatte. Bei **Westwood** ist man den phantasievollen Grafiken und einer sich ebenso dramatisch entwickelnden wie faszinierenden Erzählweise treu geblieben. Ein Vielfaches an Rätseln und Charakteren wird dem ganz eigenen Charme der Fables & Fiends weiteren Glanz verleihen.
Auch das deutsche **Blue Byte Team** hatte eine bemerkenswerte Fortsetzung zu bieten: **BATTLE ISLE 2**. Der strategische Leckerbissen, inzwischen ein Evergreen auf vielen Festplatten, hat eine gründliche kosmetische Aufarbeitung erfahren, was das Geschehen auf den fiktiven Schlachtfeldern noch sehenswerter macht. Daß es auch einen Riesenspaß macht, weniger kriegerisch zu agieren, beweisen **DIE SIEDLER**. In der gelungenen Mischung aus Mega-Lo-Mania, Populous und Castles ist die einfache Aufgabenstellung, eine wirtschaftlich intakte Siedlung zu errichten und zu leiten. Doch drei weitere Mitspieler wollen dies ebenso... Ein besonderer Reiz liegt in der Möglichkeit, daß sich zwei menschliche Spieler mittels Splitscreen simultan ereifern können. Bei den bis zu 24.000 Personen, die sich auf dem Spielfeld tummeln und einzeln gesteuert werden können, kein leichtes Unterfangen.

Sequels haben Konjunktur...

Coktel Vision steht dem Sequel-Gebaren in nichts nach und schickt mit **INCA 2** ein weiteres filmisches Adventure in das Rennen um die Gunst der Spielergemeinde. Die esoterisch angehauchte Geschichte um den sagenhaften südamerikanischen Gottkönig El Dorado wurde erneut mit enormem technischem Aufwand entwickelt und vermittelt echtes interaktives Erleben am Bildschirm. Geplant ist ebenso wieder eine CD-ROM-Version. **GOBLINS 3** wird wohl den krönenden Abschluß der erfolgreichen Reihe um die lustigen Kobolde bilden. Goblin Blount steht als Einzeldenker noch schwierigeren und verrückteren Rätseln gegenüber, die er nur mit absurdem Verstand und unkonventionellem Vorgehen lösen kann. Hoffentlich findet **Coktel Vision** einen würdigen Nachfolger für diesen grandiosen Angriff auf Denk- und Lachmuskeln.
Ocean präsentier-

Wann die Highlights zu erwarten sind

Theme Park	Bullfrog/EA	1994
Forgotten Castles	Twin Dolphins/EA	1994
Stonekeep	Interplay	11/93
Star Trek: Judgement Rites	Interplay	12/93
The Hand of Fate	Westwood/Virgin	12/93
Battle Isle 2	Blue Byte	12/93
Die Siedler	Blue Byte	12/93
Inca 2	Coktel Vision	11/93
Goblins 3	Coktel Vision	11/93
Inferno	Ocean	10/93
T.F.X	Ocean	10/93
Jurassic Park	Ocean	11/93
Alone in the Dark 2	Infogrames	11/93
Mechwarrior	Activision	10/93
Return to Zork	Activision	10/93



Das Tactical Fighter Experiment hält die Welt in Atem.



Leider immer noch nicht verfügbar: im Oktober ist es so weit.



Coktel Vision hat die Grafiken weiter verbessert.

te neben **T.F.X** und **INFERNO** ein weiteres Spitzenprodukt, das auf dem ersten Blick nur eine der vielen **Ocean**-Filmlizenzen zu sein scheint. **JURASSIC PARK** verbindet in der PC-Version zwei Spielprinzipien. Adventureartig muß der Spieler in der Rolle des Paläonthologen Dr. Grant das gesamte ausgefallene Sicherheitssystem auf Isla Nebular wieder in Gang setzen, um dem genetischen Wahnsinn des alten Mr. Hammond ein Ende zu bereiten. Nebenbei sollen dessen beide Enkelkinder gerettet, Stegosaurier geheilt werden, etc. Auf freiem Terrain geschieht dies in einer übersichtlichen, isometrischen Vogelschau-Perspektive. In den verschiedenen Gebäuden des Parks aber wechselt das Geschehen in die Ich-Perspektive im Stile von Ultima Underworld. Liest sich interessant, sieht toll aus und spielt sich hoffentlich noch besser.



Dinos, so weit das Auge schaut. Das gilt auch für Spiele.

Für gehörigen Wirbel sorgten gegen Ende des letzten Jahres die beeindruckenden Animationen und die Art des Spielablaufs von Alone in the Dark. Das französische Softwarehaus **Infogrames** bietet nun mit **ALONE IN THE DARK 2** die technisch ausgefeilte Fortsetzung der Gruselabenteuer um Edward Carnby an. Die Bewegungen der Spielfiguren wurden weiter verfeinert, die Hintergründe haben an Detailreichtum gewonnen, mehr Gegenstände und fiesere Gegner sorgen für schwierige Aufgaben. Die Geschichte basiert diesmal auf überlieferten Erzählungen der pazifischen Voodoo-Kultur, ist jedoch keineswegs weniger erschreckend als **Lovecrafts** Erstvorlage. Steile Nackenhaare und Gänsehaut werden sich ab November einstellen.



Mit Spannung erwartet. Der Gruselschocker von Infogrames.

Bei **Activision** gab es neben dem Digi-Adventure-Hammer **RETURN TO ZORK** auch ein echtes Schmuckstück zu sehen. **MECHWARRIORS 2 - THE CLANS** stellt nichts weniger als die PC-Version der virtuellen **BattleTech Centers** dar. Und darin liegt seine Stärke. Neben normalem Ein- und Zwei-Spieler-Modus ist es auch möglich, via Netzwerk ganze Teams gegeneinander antreten zu lassen. Die Story basiert auf den bekannten **FASA Battle Tech**-Reihen. Die einzigartige Welt der 16 zur Verfügung stehenden **BattleMechs** ist durch die Kombination aus Texture-Mapping und Polygongrafik erstmals glaubwürdig in Szene gesetzt worden und wird das Rollenspiel-Genre um einen strategischen Multiplayer-Simulator bereichern.

Christian Müller ■

Am Hofe des



So, hier stehe ich nun in der feuchten Hitze von Austin, im US-Staat Texas, vor den Toren der weltbekannten Computerspielschmiede Origin Systems. Es erwarten mich zwei der besten Spieledesigner der Welt: Richard Garriott, der Vater der Ultima-Serie, und Chris Roberts, der Entwickler des Wing Commander-Universums. Es war nicht einfach, einen Besuchstermin zu bekommen, aber mit der mir eigenen deutschen Dickköpfigkeit habe ich solange genervt, bis ich die Zusage bekam. Das Gebäude ist eindrucksvoll und seriös zugleich. Erwartungsvoll stoße ich die Tür auf, melde mich artig bei der Empfangsdame an und betrete schüchtern diese Hochburg der Kreativität.

■ von Markus Krichel

Oberste Reihe (von links nach rechts): Sheri Garner, Rob Corell, Tony Zurovec (sitzend), John Price, Michael Priest, John Watson, Brian Martin, Steve Powers, Jason Ely, Mell "From Hell" Green. Untere Reihe: Zack Simpson, Nenad Vugrinec, Beverly Garland, Kirk Winterrowd, Richard Garriott, Andrew Marris, Mike McShaffry, Bob Cook, Herman Miller, Matt Sheffield, Mark Vittek, Brent Poer, Dennis Loubet.

Lord British

Mindestens 240 Menschen tummeln sich auf den 5.000 Quadratmetern in dem dreistöckigen Gebäude, in dem man 1992 Domizil bezog und das zwischenzeitlich schon fast zu klein geworden ist. Das 1983 von den Brüdern Richard und Robert Garriott mit ihrem Vater, dem NASA-Astronauten Owen, gegründete Unternehmen machte 1992 einen Umsatz von 20 Millionen Dollar. Im selben Jahr kaufte Electronic Arts den Aktienbestand von 1,3 Millionen Stück komplett auf. Eine gute Investition, insbesondere weil die Garriott Brothers und alle anderen "Köpfe" der Firma erhalten blieben.

Meine Nervosität verfliegt schlagartig, als Wayne Baker, der Marketing Manager mich in kurzen Hosen und T-Shirt empfängt. Mein erster Blick bestätigt meinen Eindruck: Hier geht es echt locker zu. Alle tragen legere Kleidung wie abgeschnittene Jeans und T-Shirts mit witzigen Aufschriften, die aus Gründen des Jugendschutzes an dieser Stelle nicht wiedergegeben werden können. Schuhe sind optional. Origins Firmenmotto lautet "We create Worlds"; und dieses Unternehmen ist wirklich eine Welt für sich, geboren aus den Persönlichkeiten seiner Gründer und Mitarbeiter.

Die Büroräume sind großzügig ausgelegt und an den Wänden prangen Poster von Science Fiction-Flicks. Das Thema des Tages war "Man". Irgendein Witzbold im Art Department hatte wohl einen neuen Comichelden erfunden und die ganze Bude mit Postern seiner neuen Figur zugekleistert, während der Rest der Belegschaft herauszufinden versuchte, wen er denn wohl mit dieser Figur auf den Arm nehmen wollte.

Auf den folgenden Seiten führen wir unsere Leser durch die realen und digitalen Welten von Origin Systems. Sie erfahren hier alles über das mit Spannung erwartete Ultima VIII sowie über die Zukunft der Wing- und Strike Commander-Serie. Wir informieren Sie über Tactical Operations, die erste Missionsdiskette für Strike Commander. Sie erfahren nicht nur Neues über Pacific Strike und Privateer, sondern auch über völlig neue Produkte, wie Interactive Movie 1, Flying Circus und sogar Ultima IX und X.

Los gehts!



Interview mit den Ultima VIII-Entwicklern

Ein „ultimatives" Team

Im zweiten Stock des Origin Gebäudes kennt man zur Zeit nur ein Thema: Ultima VIII. Das 30-köpfige Design Team arbeitet unter der Leitung von Mike McShaffry und Richard Garriott fieberhaft an der Fertigstellung des neuen Avatar-Adventures. Sage und schreibe 22 Designer, Programmierer, Musiker und Spieltester zwängten sich zu diesem Interview in ein etwa 20 Quadratmeter großes Büro.

PC Games: Am Ende von Ultima VII wird der Avatar ohne seine Kameraden in das Land Pagan versetzt. Wird er seine Gefährten jemals wiedersehen?

Mike McShaffry: Wenn der Avatar in Pagan ankommt, weiß er nicht, was vorgeht. Er ist allein und ganz auf sich gestellt. Das ist die Herausforderung. Wir wollen wirklich nicht zuviel vorwegnehmen. So viel sei jedoch gesagt: Der Spieler kann sich auf einige Überraschungen gefaßt machen.

PC Games: Dupre hat in Ultima VII das Zeitliche gesegnet. Werden wir ihn wiedersehen?

Mike McShaffry: Der Avatar kommt in Pagan ohne seine Freunde an. Es ist die Aufgabe des Spielers herauszufinden, was mit ihnen passiert ist.

PC Games: Könnt Ihr uns wenigstens einen kleinen Handlungsabriß geben?

Mike McShaffry: Pagan ist ein Land, das der Guardian bereits unter seine Gewalt gebracht hat. Der Avatar ist sein Gefangener in dieser Welt. Während der Guardian seinen Terror in Britannia und dem Rest der Welt fortsetzt, muß der Avatar lernen, die Zusammenhänge in Pagan zu verstehen. Erst nachdem er dort seine Aufgaben gelöst hat, kann er das Land wieder verlassen und den Zerstörungszug des Guardians aufhalten. Während seines Aufenthalts in Pagan muß der Avatar unter anderem vier Titanen besiegen.



Die Figuren bei Ultima VIII sind sagenhaft animiert. Hier schlägt ein roter Dämon kräftig zu.



PC Games: Was hat es mit den Titanen auf sich?

Mike McShaffry: Diese vier Monster sind die Titanen der Erde, der Luft, des Feuers und des Wassers. Der Avatar muß herausfinden, wo diese Titanen ihre Kräfte hernehmen, um sie besiegen zu können.

PC Games: Ultima-Spieler waren von den Hot-Keys in The Silver Seed sehr beeindruckt. Werden diese auch in Ultima VIII zur Verfügung stehen?

Mike McShaffry: Es ist unser Ziel, das Benutzer-Interface ständig zu verbessern. Daher werden all die Verbesserungen, die beim Spieler positiv bewertet werden, immer in der jeweils neusten Version integriert. An dieser Stelle daher ein Appell an alle PC Games Leser: Bitte schickt uns weiterhin Eure Kommentare!

PC Games: Wie sehen diese Verbesserungen aus. Es gab wohl ein wenig Kritik am Inventory-System in U8, insbesondere an dem Chaos im Rucksack. Habt Ihr daran gearbeitet?

Jason (Interface Programmierer): Absolut! Das U8-Interface wird wesentlich besser sein. Benutzerfreundlichkeit ist wie immer das Hauptgebot. Das Inventory-System wurde neu organisiert und ist nun sehr einfach zu handhaben. Im Rucksack herrscht jetzt Ordnung.

PC Games: Da wird sich der Luis Trenker aber freuen. (verlegenes Grinsen, weil keiner lacht. Ja, kennen die denn unseren Luis nicht? Was für a Schand!)

Richard Garriot: Wir sollten auch erwähnen, daß Gegenstände, die der Spieler reorganisiert, während des gesamten Spiels genau dort bleiben, wo sie hingelegt werden. Durch dieses neue System ist es möglich, bestimmte Gegenstände in den entsprechenden Behältern zu verstecken (TIP, TIP...).

PC Games: Im Hinblick auf neue Technologien spielt Origin eine große Rolle...

ALLE (unisono): DIE GRÖSSTE!!!

PC Games: Im Hinblick auf neue Technologien spielt Origin die größte Rolle. Daher die Frage nach den Systemanforderungen.

Mike McShaffry: Vier Megabyte RAM, wobei es egal ist, ob EMS oder XMS benutzt wird. In den meisten Fällen wird der Benutzer seine Config-Datei nicht verändern müssen. Das komplette Arbeitsspeichersystem wurde ebenfalls umgeschrieben. So wurden zum Beispiel alle Probleme im unteren Arbeitsspeicherbereich (d. h. die ersten 640 KB) gelöst. Die Testversionen kommen mit 200 KB Low Memory aus. Hierdurch entfällt auch die



Michael Priest ist ein Mann mit Geschmack - genau der richtige für ein Spiel wie Ultima VIII.

mittlerweile schon obligatorische Boot-Diskette.

PC Games: Wie sieht es mit Festplattenkomprimierung aus?

Mike McShaffry: Die Probleme mit der Festplattenkomprimierung in U7 sind auf das Fehlen ausreichender Low Memory zurückzuführen. U8 hingegen benötigt sehr wenig Low Memory, daher sehen wir hier keine Probleme.

Richard Garriott: Es ist Firmenpolitik, daß wir nur Umgebungen garantieren, die wir tatsächlich hier getestet haben. Das bedeutet aber nicht, daß andere Umgebungen nicht geeignet sind. Als U7 erschien, gab es so viele neue Komprimierprogramme, daß es nicht möglich war, alle zu testen. Anstatt falsche Versprechungen zu machen, sind wir lieber auf Nummer Sicher gegangen. Daher hieß es auf der Verpackung, daß Komprimierung nicht unterstützt wird.

PC Games: Werdet Ihr an Eurem hauseigenen Memory Manager Voodoo festhalten?

Mike McShaffry: Voodoo? Noch nie davon gehört.Das muß wohl auf mysteriöse Weise verschwunden sein...

PC Games: Werden wir den Avatar in SVGA-Grafik zu sehen bekommen?



Der Avatar in voller Montur. Die Grafik ist noch sehr viel detaillierter als bei Ultima VII.

Chaos

Jedes einzelne Mitglied des Ultima VIII-Teams verfügt über genug Persönlichkeit und dumme Sprüche, um Seiten zu füllen. Da während des obigen Interviews nicht alle zu Wort kamen, folgt eine repräsentative Zusammenstellung der beliebtesten "Bonmots":
Sheri Graner (Texterin): Ich hab keine Ahnung a) wo Richard hingegangen ist, b) wann Richard zurückkommt und c) wo er im Moment ist...ALSO NERV' MICH NICHT!
Jonathan Price (Zeichner): Diese Computertypen haben alle 'ne Macke.
Michael Priest (Designer): AAAARRRRRRGHHH!
Brian Martin (Designer): Falls Ihr das schon vergessen habt: Die Dallas Cowboys haben den Super Bowl gewonnen.
Steve Powers (Animationsexperte): Texas!
Zachary Simpson (Tech Designer): Grunz!
Kirk Winterrowd (Komponist): Wow! Das hab ich geschrieben!!!
Andrew Morris (Cheftexter): Mein Computer hat sich schon wieder übergeben.
Mike McShaffry (Projektleiter): Wo sind die denn alle schon wieder? Oh...heute ist ja Sonntag!
Denis Loubet (Cover Design): Geiler Job. Jedes Jahr neues Spielzeug!



Mike McShaffry: Nein. Zumindest nicht in Ultima VIII. Aus Gründen der Spielgeschwindigkeit entschlossen wir uns, weiterhin mit normaler VGA-Grafik zu arbeiten. Die Qualität der Bilder ist jedoch derartig gut, daß kaum ein Unterschied zu bemerken ist.

PC Games: Was war für die Programmierer die schwierigste Aufgabe?

Mike McShaffry: Zweifellos die realistischen Bewegungen des Avatars. Allein hierfür wurden 1.100 Animationsrahmen benötigt. Er springt, klettert und duckt sich. Die Animationen sind so flüssig, daß sie nicht von normalen, menschlichen Bewegungsabläufen zu unterscheiden sind.

PC Games: Ein Gerücht, das sich hartnäckig hält, besagt, daß eine Spielkombination zwischen Ultima und Ultima Underworld geplant ist.

Mike McShaffry: Eine Mischung zwischen der Betrachterperpektive in Underworld und der Vogelperpektive in Ultima wurde diskutiert. Wir finden auch, daß dies eine gelungene Mischung wäre. Jedoch liegen zu diesem Zeitpunkt keine konkreten Pläne für ein solches Produkt vor. Die Programmierung der beiden Spiele ist so unterschiedlich, daß eine Kombination zu aufwendig wäre. Trotzdem möchten wir das nicht völlig ausschließen.

PC Games: Habt Ihr bei der Entwicklung von U8 bewußt auch den europäischen Markt beachtet?

Mike McShaffry: Als weltweites Unternehmen versuchen wir, immer allen Ansprüchen so weit wie möglich gerecht zu werden. Der europäische Computerspieler legt in der Regel großen Wert auf die Qualität der Grafiken und des Sounds. Wobei auch schon einmal der strategische Aspekt in den Hintergrund treten darf. Die früheren Ultima-Versionen orientierten sich mehr an der Strategie. Ultima VIII ist daher aufgrund der phantastischen Grafiken das bisher "europäischste" Produkt in dieser Serie. Wir sind zuversichtlich, daß U8 in Europa ein Hit wird. Glücklicherweise ist eine klare Tendenz zur Vereinigung des europäischen und amerikanischen Spielemarktes zu sehen, gewissermaßen eine Kombination der positiven Aspekte beider Märkte. Von dieser Mischung aus hohen Grafikansprüchen und gut durchdachter Strategie wird der Endverbraucher profitieren.

PC Games: Irgendwelche Neuheiten im Bereich der Musik?

Nenad Vugrinec (Komponist): Wir unterstützen Soundkarten, die auf dem General Midi MPU-401 Interface basieren. Hierdurch kann ein wesentlich besserer, satterer Sound erzielt werden. Wer seinen Computer an der Stereoanlage anschließen kann, wird hier echt vom Hof geblasen.

PC Games: Ist eine CD-ROM-Version geplant?

Mike McShaffry: Auf jeden Fall. Ultima VIII wird mit Sicherheit auch auf CD-ROM erscheinen. Allerdings nicht zeitgleich mit der DOS-Version.

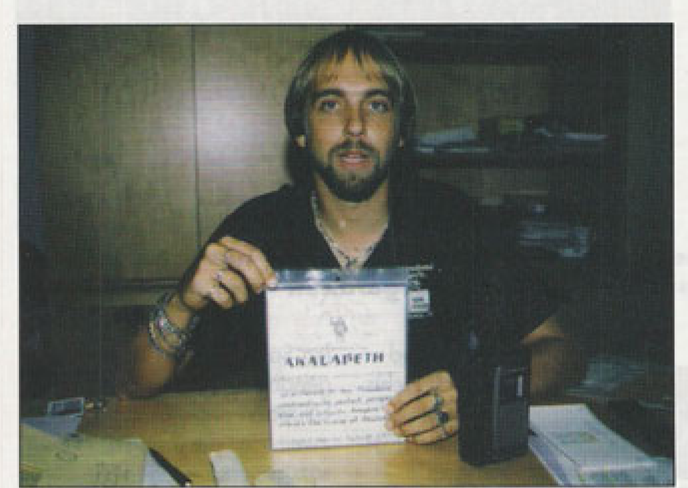
PC Games: OK. Jetzt gebt mir noch schnell sämtliche Informationen über Ultima IX und X.

Alle: (verlassen unter Absingen des Ultima VIII-Themas das Büro.)

Anmerkung: Das letzte Wort über Ultima IX und X war jedoch noch nicht gesprochen. Lesen Sie hierzu das Interview mit Richard Garriott.

Interview mit Richard Garriot

Zu Gast bei Mr. Origin



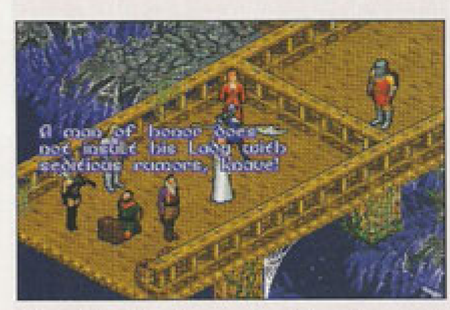
Nicht ohne Stolz hält Richard Garriott sein erstes Rollenspiel in die Kamera: Ultima Null!

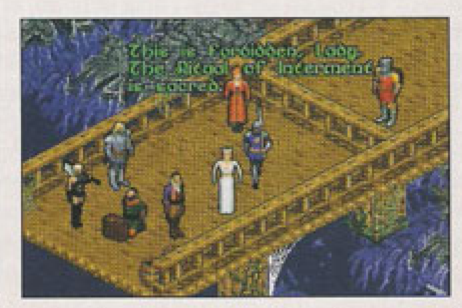
Richard Garriott (34), alias Lord British, wurde in Cambridge, England, geboren und wuchs in Houston, Texas auf. Seine Hobbys sind Fallschirmspringen, Radfahren, Moto Cross und Paintball. Alles weitere wird er gleich selbst erzählen.
Wenn der charismatische, manchmal exzentrische Gründer und geistige Vater von Origin Systems erzählt, halten alle anderen den Atem an. Nicht, weil er keinen zu Wort kommen läßt, sondern weil seine Geschichten ehrlich, spannend und verdammt interessant sind. Vor dem Interview hätte ich mir jedoch in meinen kühnsten Träumen nicht vorstellen können, was er mir alles anvertrauen würde. In unserem Gespräch gab er mir nicht nur Einzelheiten über Ultima VIII, sondern auch bereits erste Einblicke in Ultima IX und X. Hier nun, exklusiv für PC Games, seine Geschichte:

Richard Garriott: 1974 war ich noch ein gutaussehender Jüngling mit meinem Kopf voll mit Fantasy Stories wie Lord of the Rings und Dungeons and Dragons. Es war mein erstes Jahr in der High School und ich belegte dort einen Computerkurs. Im zweiten Jahr war ich der Klasse so weit voraus, daß ich die Erlaubnis bekam, alleine weiterzuarbeiten, d.h. ohne Lehrer oder Mitschüler. Als Gegenleistung mußte ich am Ende des Semesters ein Computerprogramm vorzeigen können. Es war mir von vornherein klar, daß dieses Programm ein Spiel sein würde. Aufgrund der Technologie in dieser Zeit mußte ich es in Basic auf Lochstreifen programmieren. Die Spielelemente wurden durch Buchstaben dargestellt, wie z. B. "L" für eine Leiter, "X" für ein Tor usw. Trotzdem konnte man selbst damals eine gewisse Ähnlichkeit zu Ultima I erkennen.
Nach meinem High School-Abschluß bekam ich einen Job in einem Softwareladen, wo ich zum ersten Mal mit dem Apple 2 in Berührung kam, der - Wunder über Wunder - Grafiken produzieren konnte. Programmieren konnte ich ja und was lag näher, als eine Grafikversion meines Spieles herzustellen? Ich machte mich auch gleich ans Werk und das Resultat war ein Spiel in Basic mit dem Titel



Akalabeth. Dem Besitzer des Softwareladens gefiel mein Programm; er ermutigte mich, das Spiel zu veröffentlichen und ich folgte seinem Rat. Ich investierte die damals für mich ungeheure Summe von 200 Dollar in die Verpackung und Kopierung meines Titels, d. h. ich kaufte Plastikbeutel, fotokopierte die Anleitung und machte mich daran, ein Vertriebsnetz aufzubauen. Nachdem ich die gigantische Menge von 10 Spielen abgesetzt hatte, kam mir Fortuna zur Seite: Eines dieser 10 Spiele gelangte in die Hände eines kalifornischen Softwareherstellers. Als ich von der Arbeit nach Hause kam, fand ich einen Brief mit einem Flugticket nach Kalifornien, wo ich dann hinflog und ein Stück Papier unterschrieb und als Gegenleistung Geld geschickt bekam. Der Hersteller verpackte das Spiel in einem größeren Plastikbeutel und das Einlageblatt war jetzt gedruckt. Toll! Akalabeth wurde damals für 35 Dollar pro Stück verkauft und mein Anteil war 5 Dollar an jedem verkauften Produkt. Gegen Ende des Sommers war ich um 150.000 Dollar reicher. Ich konnte es kaum fassen. Ursprünglich schrieb ich Akalabeth aus Spaß an der Sache und damals hatte ich nicht geplant,







Eine Exekution wird im Land des Guardians vollzogen. Der Avatar steht entsetzt daneben und verfolgt das grausame Treiben. Exzellente Grafik ist auch diesmal Ehrensache.





Ein Zauberspruch im Schlachtgetümmel kann einen verloren geglaubten Kampf noch einmal in das Gegenteil verkehren (links). Die Monster sind diesmal riesig ausgefallen - ein Erlebnis!

ORIGIN SPECIAL

das Spiel zu veröffentlichen. Also dachte ich, wenn ich ein besseres, professionelleres Spiel schreiben könnte, würde ich eine ganze Menge Geld verdienen. Und so begann Ultima I. Im Prinzip das gleiche Spiel wie Akalabeth, jedoch professioneller aufbereitet.

PC Games (schüchtern): Man kann also sagen, daß Akalabeth die Mutter der Ultima-Serie ist?



Die eingeschworene Gruppe vor einem Hindernis.

Richard Garriott: Absolut. Für mich ist Akalabeth gleichbedeutend mit Ultima Null.

PC Games: Wie ging es dann weiter?

Richard Garriott: Ultima I wurde nach seiner Fertigstellung erfolgreich von einer Firma namens California Pacific vermarktet, allerdings immer noch im Plastikbeutel. Für Ultima II wollte ich dann eine Schachtel. Ich habe immer schon großen Wert auf attraktive Produktgestaltung gelegt. Außerdem wollte ich eine Stoffkarte von der Ultima-Welt. Alle anderen Softwarehäuser hielten das für schlichtweg großkotzig, aber Sierra sagte mir zu, daher erschien Ultima II unter diesem Label. Die Zusammenarbeit mit den Softwareherstellern wurde mir dann zu frustrierend und als mein Bruder Robert seinen Schulabschluß in der Tasche hatte, gründeten wir zusammen mit unserem Vater und Charles Beuche Origin Systems. Unser erstes Produkt war Ultima III.
Heute blicke ich mit gedämpfter Begeisterung auf diese Trilogie zurück. Der Handlungsablauf war etwas zu schlicht und wirklich nichts Besonderes: Der Spieler ist der große Held, der den bösen Zauberer töten muß, weil das nämlich so in der Spielanleitung steht. Zu diesem Zweck reist er plündernd und mordend durch die Lande, um sich alle Gegenstände unter den Nagel zu reißen, die er zur Zerhackstückung des Bösewichtes braucht, der ihm - nebenbei erwähnt - noch nie etwas zuleide getan hat. So sehen heute noch die meisten Rollenspiele wie auch der erste Teil der Ultima-Trilogie aus.
In Ultima IV, V und VI - der Avatar Trilogie - wollten wir daher mehr Wert auf den Inhalt legen. Man wird älter und weiser und ich wollte eine positive Message vermitteln. Der Spieler mußte daher in speziellen Spielsituationen seine Tugendhaftigkeit beweisen. Mit Ultima VI endete dann der zweite Teil der Trilogie, in dem sozusagen die gute Seite der Macht erforscht wurde. Im dritten Teil wollte ich mich mit der dunklen Seite befassen. Der Avatar soll nach wie vor ein guter Charakter sein, jedoch wird es in der Spielumgebung, in der er sich behaupten muß, von dunklen Mächten nur so wimmeln.
So, jetzt vertraue ich Dir und Deinen Lesern ein Geheimnis an, von dem außerhalb von Origin Systems noch niemand etwas weiß. Der Titel von Ultima IX ist Ascencion (deutsch: Aufstieg). In Ultima IX wird der Avatar den Grenzen der Sterblichkeit und des physischen Lebens entfliehen und sozusagen in ein Walhalla aufsteigen. Die Avatar-Serie wird damit zu Ende sein, nicht jedoch die Ultima-Serie.

He creates Worlds

Wenn man Origin Systems und Richard Garriott beschreibt, kommt man nicht daran vorbei, auch Richards Wohnstätte zu beschreiben. Auf 1,5 Hektar Land und über eine Wohnfläche von 450 Quadratmetern hat er - getreu seinem Firmenmotto - eine ganz besondere Welt geschaffen. Unter dem von einem Wassergraben umgebenen Haus befinden sich Geheimgänge. Die Zimmer sind geschmückt mit den Attributen seiner Sammelleidenschaft für antike wissenschaftliche Instrumente. Ein Swimming Pool, über dem ein künstlicher Regenschauer erzeugt werden kann, rundet das Bild ab. Über das Grundstück verteilt findet man einen Moto Cross Parcours, ein Karussell und ein Trampolin. Eine 10 Meter lange Zugbrücke führt über einen Abgrund zu einem Aussichtsturm, der gleichzeitig der höchstgelegene Punkt von Austin ist. Alle zwei Jahre findet hier für die Bewohner der Stadt eine Halloween-Fete statt. Zu diesem Zweck wird die gute Stube über einen Zeitraum von zwei Monaten und einem Kostenaufwand von 250.000 Dollar in eine Nachbildung von Britannia Manor aus den Ultima-Spielen umgebaut. Lord British empfängt seine Gäste persönlich und begleitet sie auf einer einstündigen Tour durch seine Phantasiewelt. Kein Grund, die Koffer jetzt schon zu packen, denn die nächste Party findet erst wieder 1995 statt.

PC Games: Wird mit dem Avatar wirklich Schluß sein oder wird er weiterhin in Ultima seine Aufwartung machen, wie z. B. Obi Wan Kenobi im Krieg der Sterne?

Richard Garriott: Du hast den Nagel auf den Kopf getroffen. Er wird auch in Zukunft als spiritueller Gast seine Aufwartung machen. Mehr will ich nicht sagen.

Ultima IX wird sich auch nicht in Britannia abspielen. Erst in Ultima X werden wir uns wieder Britannia, oder vielmehr New Britannia, zuwenden. Für Ultima X planen wir die Technologie derartig stark zu verändern, daß die Ultima-Welt eine neue Form annehmen könnte.



Nenad Vugrinec ist für die Musik in Ultima VIII verantwortlich.

PC Games: Habt Ihr Euch schon Gedanken um den Nachfolger des Avatars gemacht?

Richard Garriott: Natürlich haben wir darüber nachgedacht. Bedenke jedoch, daß es sicher noch zwei Jahre dauern wird, bis wir mit Ultima X beginnen. Daher ist es noch zu früh, um Konkretes sagen zu können.

PC Games: Welches Ultima-Spiel ist Dein persönlicher Favorit?

Richard Garriot: Neulinge in der Ultima-Welt sollten immer mit dem jeweils neusten Spiel beginnen, da dieses seinem jeweiligen Vorgänger immer um Längen voraus ist. Von daher gesehen ist Ultima VIII auch mein persönlicher Favorit.

PC Games: Und welches bedeutet Dir am meisten?

Richard Garriot: Ultima IV. Mit diesem Spiel wurde die Ultima-Serie für mich vom Beruf zur Berufung. Meiner Ansicht nach war Ultima IV der Wendepunkt in der Serie. Die ersten drei Teile waren erfolgreich und ich wußte ganz einfach, daß Ultima nun der Hauptbestandteil meines Berufs und meines Lebens sein würde.

PC Games: Sehnst Du Dich manchmal nach den Zeiten zurück, in denen ein einzelner Programmierer ein Hitspiel schreiben konnte?

Richard Garriot: Der Übergang vom "einsamen Wolf" zum kompletten Design-Team war eigentlich relativ langsam. Ultima I bis III habe ich so gut wie alleine geschrieben. Bei Ultima IV realisierte ich, daß ich mich mit bestimmten Technologien einfach nicht gut genug auskannte. Also begann ich, Experten einzustellen. Das tat am Anfang weh. Die Anzahl der Angestellten wuchs jedoch ständig und mein anfängliches Unbehagen schlug langsam aber sicher in Erleichterung um. Zeichner, Soundtechniker, Komponisten und Schreiber kamen hinzu und die Qualität wurde immer besser. Meine Aufgabe besteht nun darin, das Gesamtprodukt zu überwachen, dem Team als Berater zur Seite zu stehen und neue Technologien auszuwerten. Die Antwort lautet also: Nein. Es ist mir lieber so, wie es ist.

PC Games: Ich bedanke mich im Namen aller PC Games-Leser recht herzlich für dieses aufschlußreiche Gespräch.

Richard Garriot: Origin Systems bedankt sich bei den PC Games-Lesern für Ihre Unterstützung und Kommentare zur Origin-Produktreihe.

Bei Origin in Vorbereitung: Pacific Strike

Amerikas späte Rache...



Für die in Pearl Harbor stationierten amerikanischen Soldaten begann der 7. Dezember 1941 wie jeder andere Tag. Der Sonnenaufgang auf der zu Hawaii gehörenden Insel Oahu war wie jeden Morgen ein grandioser Anblick.
Während sich die Soldaten noch den Schlaf aus den Augen rieben und zum Frühstück schlurften, bereiteten sich 200 Meilen entfernt japanische Truppen auf einen Großangriff vor. Unter dem Oberbefehl von Vizeadmiral Chuichi Nagumo verließen 12 Tage vorher sechs Flugzeugträger, zwei Schlachtschiffe sowie mehrere Zerstörer und Tanker unter strengster Geheimhaltung und absoluter Funkstille die Kuril Inseln. Am 7. Dezember um 6 Uhr morgens kam die Flotte in Reichweite und begann mit den Vorbereitungen zum Angriff.
Nicht einmal zwei Stunden später war in Pearl Harbor die Hölle los. Die erste japanische Angriffswelle traf um 7:50 ein und erwischte die Amerikaner mit heruntergelassenen Hosen. Unfähig sich zu verteidigen, brach ein heilloses Durcheinander aus. Um 10 Uhr war alles vorbei. 2400 amerikanische Soldaten ließen bei dem Angriff ihr Leben, 1300 wurden verwundet und mehr als 1000 vermißt. 18 amerikanische Schiffe wurden beschädigt und über 200 Flugzeuge zerstört. Das einst stolze Schlachtschiff Arizona war nur noch ein Wrack, die West Virginia und die California sanken und die Nevada wurde schwer beschädigt. Die Verluste auf japanischer Seite waren gering: Weniger als 100 Soldaten verloren ihr Leben, 29 Flugzeuge wurden abgeschossen und fünf Mini-U-Boote zerstört. Die Japaner errangen einen brillanten taktischen Sieg und sahen die amerikanischen Seestreitkräfte im Pazifik als praktisch zerstört an.
Und so beginnt Origin Systems neuester Flugsimulator Pacific Strike. Der Spieler, in der Rolle eines amerikanischen Navy-Piloten, kann bereits während der zweiten japanischen Angriffswelle in das Geschehen eingreifen und so versuchen, die Verluste in Pearl Harbor so gering wie möglich zu halten. Obwohl man bei der Entwicklung großen Wert auf historische Genauigkeit legte, kann der Spieler durch schnelles Eingreifen die Anzahl der tatsächlich im Jahre 1941 zerstörten Schiffe verringern. Dies wirkt sich positiv auf den Verlauf der weiteren "Tours of Duty" und der Missionen aus.

Mehr Verantwortung

Pacific Strike wurde mit der Strike Commander Engine entwickelt und diese Verwandschaft ist auf den ersten BLick ersichtlich. Grafiken und Details sind von gleicher, manchmal sogar besserer Qualität und die aus den Commander-Serien bekannten Filmsequenzen dürfen natürlich nicht fehlen.
Die erste Tour of Duty beginnt auf hoher See an Bord des Flugzeugträgers Enterprise. Von der Offiziersmesse aus kann unser Pilot verschiedene andere Räume betreten. In seiner Kabine kann man gespeicherte Spiele laden, Akten einsehen, sich der im Laufe des Krieges erworbenen Orden erfreuen und die nächste Mission planen. Der Missionsplaner hat, verglichen mit Strike Commander, einige erwähnenswerte Vorteile. Der Spieler hat einen wesentlich größeren Einfluß auf die Planung der nächsten Mission. So ist es in Pacific Strike möglich, die einzelnen Flugstaffeln zu verändern sowie die Flugzeugmodelle und deren Bewaffnung auszuwählen. Als ob das noch nicht genug wäre, kann man außerdem noch seine Begleitpiloten sowie deren Flugzeuge und Bewaffnung selbst bestimmen. Hierdurch erhält der Spieler die Gelegenheit, auch seine taktischen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Voraussetzung hierfür sind regelmäßige Beförderungen. Je höher der

Wie konnte das passieren?

Während die japanischen Streitkräfte Pearl Harbor zerstörten, saßen Repräsentanten beider Länder in Washington, D.C. zusammen an einem Tisch und suchten (angeblich) nach einem Weg, die Streitigkeiten zwischen beiden Nationen gütlich zu regeln. Japan wußte jedoch zu diesem Zeitpunkt bereits, daß man den USA am 7. Dezember eine formelle Kriegserklärung präsentieren würde. Die Übergabe der Kriegserklärung sollte jedoch erst nach dem Angriff auf Pearl Harbor erfolgen.
Amerikanische Wachen beobachteten an diesem Morgen zwei japanische Aufklärungsflugzeuge und ein Horchfunker fing sogar mehrfach einen codierten Funkspruch ab: "Erklimmt den Berg Niitaka". Diese Beobachtungen wurden an den Offizier vom Dienst berichtet, der dem jedoch keine große Bedeutung zumaß, da man ja schließlich in Washingtom zu Verhandlungen zusammensaß. Wenn überhaupt, so dachte man, würde Japan zuerst die Malay Halbinsel oder die Dutch East Indies angreifen.
Die Japaner hätten keinen besseren Tag zum Angriff wählen können, da sich sämtliche amerikanischen Flugzeugträger im Pazifik verstreut befanden. Nachdem man zuerst die Startbahnen zerstörte und somit die in Pearl Harbor stationierten Piloten am Aufstieg hinderte, konnte man in aller Ruhe die Flotte zerstören. Es sollte sich jedoch herausstellen, daß dieser Angriff ein politischer und psychologischer Fauxpas war. Die amerikanische Zivilbevölkerung stand wie ein Mann hinter dem amerikanischen Präsidenten Franklin D. Roosevelt, als dieser die historischen Worte sprach: "Der siebte Dezember 1941 wird als Tag der Schande in die amerikanische Geschichte eingehen". Freiwillige meldeten sich aus allen Teilen des Landes. Die in Pearl Harbor beschädigten Schiffe wurden repariert und eine stark dezimierte amerikanische Flotte machte sich unter dem Oberbefehl von Admiral Chester V. Nimitz daran, die Vorherrschaft im Pazifik zurückzuerobern.
Die entscheidende Schlacht in der Nähe der Zwergeninsel Midway endete in einem totalen Sieg der U.S. Navy. Die Amerikaner zeigten keine Nachsicht und die verteidigungsunfähige japanische Flotte wurde von Torpedobombern völlig zerstört.
Bis heute wird allgemein angenommen, daß der Abwurf der ersten Atombomben auf die japanischen Städte Hiroshima und Nagasaki den letzten amerikanischen Racheakt für den Angriff auf Pearl Harbor darstellte.

Verbrachte viele Abende vor dem Bildschirm: Pacific Strike Designer Will McBurnett.



Ein Schiff unter Beschuß. Das tiefe Blau des Pazifiks ist aber etwas zu intensiv ausgefallen.



Unter Deck eines Flugzeugträgers: Die Flügel des Jägers sind eingeklappt.

Dienstgrad, desto mehr Verantwortung übernimmt man. In den späteren Missionen hat man daher praktisch komplette Kontrolle über die insgesamt 36 Flugzeuge auf dem Flugzeugträger.

Acht Flugzeuge

Vor Beginn der Mission wählt der Spieler im Hangar sein bevorzugtes Flugzeug. Die Flugzeuge sind grafisch sehr beeindruckend und detailgenau dargestellt. Selbst kleinere Komponenten, wie Funkantennen, Fahrwerk oder individuelle Dekorationen sind klar erkennbar. Fast hat man das Gefühl, auf ein Photo zu schauen. Insgesamt stehen acht verschiedene Flugzeuge zur Verfügung: Wildcat, Hellcat, Coarseair, SBD-Dauntless, SB2C Helldiver, Devastator und Avenger.

Am Anfang der ersten Tour of Duty kann man zwischen den voreingestellten Konfigurationen Ace, Veteran, Rookie und Novice wählen. Diese Einstellungen bestimmen den Schwierigkeitsgrad. So ist es für den Novice (Neuling) wesentlich einfacher, einen Treffer zu landen als für den Veteranen.

Die Enterprise könnte nicht besser aussehen. Die gesamte Oberfläche ist ein digitalisiertes Photo des echten Flugzeugträgers aus dem 2. Weltkrieg. Im Start- und Landebereich tummeln sich Fluglotsen und in einem Notfall kann ein Schaumteppich gelegt und ein Fangnetz hochgezogen werden.

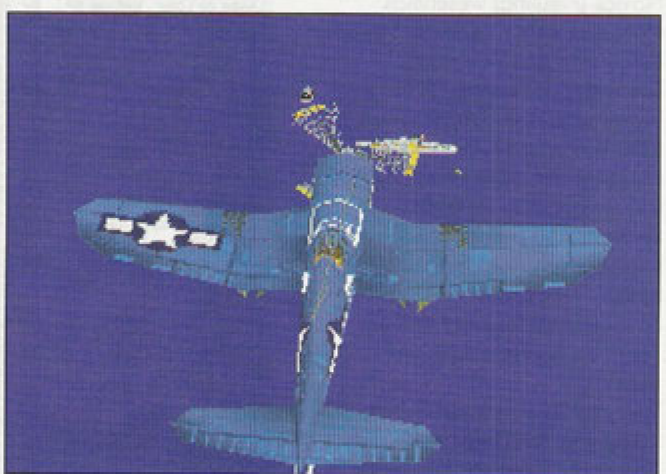
Wie das Spiel sich entwickelt, hängt von den Flugkünsten des Piloten ab. Zerstörte feindliche Flugzeugträger können in den folgenden Missionen nicht mehr eingesetzt werden, daher sollte man darauf achten, daß diese auch wirklich versenkt werden. Hierfür empfiehlt sich insbesondere eine gezielte Salve auf das Munitionsdepot. Die darauffolgende Explosion läßt keinen Zweifel am Erfolg der Mission.

Bei den japanischen Flugzeugen handelt es sich hauptsächlich um Zeros. In den späteren Kriegsjahren wird die Zero durch eine Reihe anderer Fighter, wie den Torpedobomber Kate oder den Sturzbomber Val abgelöst. Der sogenannte Betty-Bomber war das bevorzugte Flugzeug für großflächige Bombenangriffe. Eine wenig bekannte, jedoch historisch korrekte Wunderwaffe fand ebenfalls Einzug in Pacific Strike: Der Baka-Bomber ist ein bis zur Halskrause mit Explosionskörpern vollgepacktes Düsenflugzeug mit einer Fluggeschwindigkeit von über 950 Stundenkilometern. Die Bakas wurden in der Regel aus dem





Das Cockpit bei Pacific Strike erweist sich als wenig spektakulär - schlicht und gut!





Der Flieger kann sogar von oben betrachtet werden; rechts eine schöne Zwischensequenz.

Bauch der Betty-Bomber abgeworfen und stürzten sich auf den nächsten Flugzeugträger, wobei natürlich der Pilot getötet und das Flugzeug zerstört wurde. In den späteren Kriegsjahren sollte unser Pilot daher versuchen, die Betty-Bomber so schnell wie möglich zu zerstören, d. h. bevor die Bakas abgeworfen werden können.

Harter Stoff!

Auf amerikanischer Seite werden die Bombenangriffe entweder mit der Dauntless oder dem Helldiver geflogen. Während dieser Missionen besteht die Möglichkeit, zwischen dem Piloten und dem Bordkanonier zu wechseln. In einem typischen Szenario fliegt man als Pilot über die Abwurfstelle, läßt dort die Bomben fallen und wechselt dann zur Heckkanone, um sich den Rückzug zu sichern.
Der Verlauf und das Ende des Spiels wird vom Erfolg des Piloten bestimmt. Pacific Strike kann auf vier verschiedene Arten enden. In einem lausigen Spiel wird am Ende die japanische Flagge über Hawaii wehen. In einem durchschnittlichen Spiel verlängert sich der Krieg bis 1946, wobei der Ausgang des Krieges hauptsächlich vom Erfolg der Bombermissionen über dem japanischen Festland abhängt. Ein gutes Spiel folgt dem historischen Geschehen und endet daher im Abwurf der Atombombe. Und - last but not least - ein ausgezeichnetes Spiel: Hier erhält der Spieler die Gelegenheit, einen Bombenangriff auf ein Hochhaus in Tokio durchzuführen. Dankenswerterweise hat sich zu diesem Zeitpunkt die gesamte militärische Führungsspitze Japans in diesem Hochhaus eingefunden. Wenn diese Mission erfolgreich endet, hat dies sofortige Kapitulation zur Folge. Allen vier Versionen folgt eine beeindruckende Filmsequenz.



Hardware-Empfehlung

Im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Art kann man in Pacific Strike nur auf einer Seite kämpfen. Aber wer will sich schon in einem mit Bomben vollgepackten Düsenjet in Kamikaze-Manier auf einen Flugzeugträger stürzen?
Pacific Strike hat alle Voraussetzungen für einen Superhit. Den Designern zufolge wird das Spiel weniger Speicherplatz in Anspruch nehmen als Strike Commander und soll auch auf einem 386/40-Rechner spielbar sein. Empfohlen wird jedoch ein 486/33 mit mindestens 4 Meg Arbeitsspeicher. Um in den vollen Genuß der Soundeffekte und digitalen Sprachausgabe zu kommen, benötigt man natürlich auch eine Soundkarte. Jedoch werden nur echte HiFi-Freaks, die ein General-Midi-Gerät ihr Eigen nennen, den vollen Hörgenuß erzielen. Auch der Thrustmaster-Joystick wird unterstützt werden.
Zum Schluß noch eine Randnotiz: Im Juli begann man bei Origin mit der Arbeit an einem weiteren Flugsimulator, der ebenfalls auf der Strike Commander Engine basiert. Flying Circus spielt sich während des 1. Weltkriegs ab und erzählt die Geschichte dieser tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten.

Bei Origin in Vorbereitung: Strike Commander - Tactical Operations

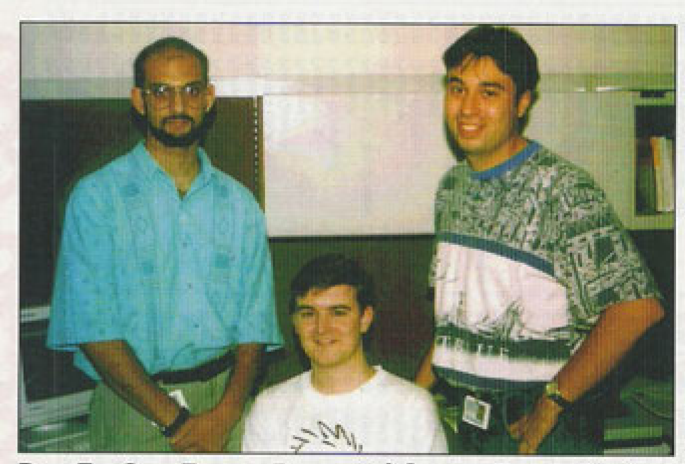
Taktisch klug!

ORIGIN SPECIAL

Die erste Missionsdiskette für Strike Commander ist randvoll mit neuen Filmsequenzen, Waffen, Flugzeugen und Missionen für die Mitglieder der allseits beliebten Söldnertruppe Wildcats. Tactical Operations (oder Tactical Ops im Söldnerjargon) wird im Oktober erhältlich sein. Dann ist der Urlaub wieder aus.

Es ist immer das gleiche Lied: Kaum hat eine hochspezialisierte Söldnertruppe mit ihrer Basis in der Türkei im Jahre 2011 durch überlegene taktische Planung und herausragende Flugkünste ein paar Milliarden verdient, wird sie auch gleich von der dortigen Regierung steuerlich neu veranlagt. Was bleibt einem freundlichen Söldner anderes übrig, als seine sieben Sachen zu packen und in gastlichere Gefilde umzuziehen? Ganz einfach: Man drückt sich vor der Steuer, wo es nur geht und fliegt härtere Missionen, die zwar mehr Geld bringen, aber dafür auch ein höheres Risiko in sich bergen. Leider haben die meisten Missionsmakler es vorgezogen, ihre Angebote auf anderen Märkten feilzuhalten und ein guter Job ist nun schwerer zu finden. Zu allem Überfluß besteht die türkische Regierung dickköpfig auf termingerechter Zahlung und stellt zur Eintreibung derselben ihr eigenes Fluggeschwader zusammen.

Dies ist das Szenario der lange erwarteten ersten Missionsdiskette für Strike Commander. Gerade aus dem wohlverdienten Urlaub zurückgekehrt, wollte unser Pilot es erst mal langsam angehen lassen. Daraus wird wohl nichts!



Das TacOps-Team: Prem Krishnan, Peter Shelus und Chris Roberts (von links nach rechts).



Der Stealth-Fighter im Anflug an die Küste - ein beeindruckendes Bild.

Zusammen mit seinen Kumpels Zorro, Baseline, Phoenix, Vixen, Prime Time und Tex geht man gleich wieder volle Suppe zur Sache. Mit drei neuen Flugzeugtypen bemühen sich die Widersacher nach Kräften, unseren Söldnern das Leben so schwer wie möglich zu machen.

Der B-1B Bomber, die F-4 Phantom und der "unsichtbare" F-117 Stealth Fighter sind die neuesten Gegner im Kampf um die Vorherrschaft im Luftraum. Hierbei handelt es sich ausschließlich um Feindflugzeuge, d. h. die Wildcats können diese Jets nicht fliegen. In insgesamt 24 neuen Missionen finden wir unsere Piloten in neuen exotischen Lokalitäten wie Hawaii, Südafrika, Syrien und Nicaragua sowie in Nordirland und Sibirien. Hier muß man sich nicht nur, wie gewohnt, mit Fighter Jets im Luftkampf messen, sondern darf sich auch noch zusätzlicher Angriffe durch Mittelstreckenraketen und neuen Boden-Luft-Raketen erwehren.

Steuerprobleme

Um ihren Zahlungsaufforderungen Nachdruck zu verleihen, stellt das türkische Finanzamt seine eigenes, ganz spezielles "Betriebsprüfer-Geschwader" zusammen. Man hat sich dazu entschlossen, den Söldnern einen Löffel ihrer eigenen Medizin zu verabreichen und trainiert daher fleißig eigene Piloten. Zwischen den "Honorarmissionen" wird es daher notwendig, die Entwicklung dieser Blutsauger auf ein Minimum zu beschränken. Gleich in der ersten Mission hat man Gelegenheit, im Rahmen einer kleinen Rebellion die Aufrüstungsbemühungen der Landesregierung einzuschränken. Eines der Trainingslager für die fliegenden Steuerfahnder, das sich in Syrien befindet, kann zu diesem Zwecke zerbombt werden.

Glücklicherweise haben sich nicht alle Missionsmakler verdrückt. Ein neues Mitglied dieses fragwürdigen Berufstandes, der auf den Namen Maxwell hört (der Missionsmakler, nicht der Berufsstand), hat eine gut bezahlte Mission in Nicaragua zu vergeben. Die dortige Regierung versucht, die indianischen Siedler von deren Land zu vertreiben, um sich so die Schürfrechte unter den Nagel zu reißen. Nach getaner Arbeit erledigt man dort noch schnell einen seit Jahren anhaltenden Konflikt zwischen Costa Rica und Nicaragua und auf gehts zur nächsten Mission.

Vielfältige Aufgaben

In den weiteren Missionen, die wir hier nur kurz ansprechen wollen, geht es gegen eine Gruppe amerikanischer Flugzeugträger, die sich die Vorherrschaft über den unabhängigen Staat Hawaii verschaffen wollen. Danach hat man in Sibirien die Gelegenheit, einen Piloten vor einer Meute heranstürmender F-4s zu retten.

Zwei Missionen verdienen aufgrund ihrer aktuellen politischen Brisanz besondere Beachtung. Während einer Zwi-



Eine F-18 im Einsatz. Die Tactical Operations bieten zahlreiche neue Flugzeuge.

schenlandung in Nordirland erfährt man, daß Terroristen einen B-1B-Bomber entführt haben. Die Entführer lassen keinen Zweifel daran, daß sie einen neuen Weltkrieg beginnen werden, falls ihre Forderungen nicht erfüllt werden. In der anderen Mission dreht sich alles um eine Grenzstreitigkeit zwischen Zimbabwe und Südafrika. Natürlich würden die Wildcats niemals für Südafrika fliegen, oder? Weit gefehlt. Unerklärlicherweise scheint man in diesem Konflikt die falsche Seite gewählt zu haben. Was ist passiert? Sind die Wildcats übergeschnappt? Hat Buchhalter Beetlebaum endgültig die Führung übernommen? Haben die Wildcats eine dunkle Seite, die bisher noch nicht zum Vorschein gekommen war? Oder hat es vielleicht etwas mit dem Gerücht einer herannahenden Katastrophe zu tun, das sich während des Spiels hartnäckig in der Luft hält? Im November werden Sie das alles erfahren.

Technobabbel

Tactical Operations ist gleichzeitig ein Update für Strike Commander. So kann zum Beispiel der gesamte Strike Commander Soundtrack auf General MIDI-Standard ungewandelt werden. Stolze Besitzer eines diesbezüglichen Gerätes können sich auf stark verbesserte Soundeffekte und orchesterartige Musik gefaßt machen. Hartgesottene Flugi-Freaks werden über das neue, realistische Flugmodell erfreut sein. Durch Auswahl dieser neuen Option reagieren Fighter Jets originalgetreu auf Kräfte wie Zug und Beschleunigung. Selbst der Kraftstoffverbrauch wurde diesen neuen Bedingungen angepaßt. Außerdem werden Ruderpedale oder zweite Joysticks, die als Ruderpedale gebraucht werden können, unterstützt. Origin mußte sich wohl einige kritische Bemerkungen bezüglich der Tauglichkeit von Strike Commander als "echter" Flugsimulator anhören und hat daher mit den erwähnten Verbesserungen versucht, sowohl den Arcade- als auch den Flugi-Fan zufriedenzustellen. Tactical Ops verlangt zusätzliche 7 MB von der Festplatte. 8 Megs Arbeitsspeicher und ein 486/33 MHz Rechner sind nach wie vor für den vollen Spielgenuß erforderlich. Auf der Verpackung wird diesmal ausdrücklich darauf hingewiesen, daß DOS 6.0 und Double Space Festplattenkomprimierung unterstützt werden. Da es sich um eine Missionsdiskette handelt, ist selbstverständlich das Original Strike Commander-Programm erforderlich.

Zu guter Letzt

Tactical Operations ist mehr als eine Missionsdiskette im eigentlichen Sinn. Neue Flugzeuge, modernere Waffensysteme, drei neue Piloten und eine spannende Story sorgen für ein völlig neues Strike Commander-Erlebnis.



Chris Roberts im Interview

Am Ende zählt nur der Spielspaß

Wer den Namen Chris Roberts nicht kennt, hat wohl die letzten zehn Jahre mit einem Taschenrechner verbracht. Von sein frühen Werken wie Bad Blood und Times of Lore bis hin zur Wing Commander- und Strike Commander-Serie steht sein Name als Synonym für erstklassiges Computer-Entertainment.
Wir ersparen Ihnen hier das übliche Blabla, von wegen wie sein Hund heißt und ob er wegen des Übergewichts seines Schwippschwagers besorgt ist, und wenden uns sofort den wesentlichen Dingen zu. Mit anderen Worten: Wing Commander 3, Strike Commander 2 und alles was damit zusammenhängt.

PC Games: Wann dürfen wir mit Wing Commander Teil 3 rechnen?

Chris Robert:: Wir haben mit der Arbeit an Wing Commander 3 begonnen. Wenn alles gut geht, und es sieht so aus, hoffen wir, das Spiel Weihnachten `94 veröffentlichen zu können.

PC Games: Wie weit ist die Entwicklung fortgeschritten?

Chris Roberts: Die neue 3D-Technologie funktioniert. Der große Sprung zu SVGA-Grafik ist geschafft. Und ich kann Dir sagen: 3D-Raumschiffe in SVGA sind sehr beeindruckend.

PC Games: Wie wirkt sich das auf die Geschwindigkeit und die Bildaufbaurate aus?

Chris Roberts: Um eins gleich vorwegzunehmen: Man wird jederzeit während des Spiels von VGA auf SVGA umschalten können. Hierdurch wird die Bildaufbaurate bei langsamen Rechnern erhöht. Da sich das Geschehen im Weltall abspielt, arbeiten wir in der Regel mit schwarzen Hintergründen und ohne Terrain. Daher haben wir gegenüber Simulatoren mit Landschaften bereits einen deutlichen Speed-Vorteil. An einem 486er Rechner mit 50 Megahertz Taktfrequenz erreichen wir in SVGA 15 Bilder und in VGA 24 Bilder in der Sekunde. Das kann sicher noch verbessert werden. Ich bin darüber nicht allzusehr besorgt.



PC Games: Wird Wing Commander 3 auf der Strike Commander Game Engine programmiert?

Chris Roberts: Ja. Als ich Strike Commander entwarf, hatte ich eigentlich von vornherein geplant, die Game Engine für Wing Commander zu benutzen. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich von Wing Commander ein wenig die Nase voll. Deshalb wollte ich erst ein neues Spiel, sprich Strike Commander, entwerfen, bevor ich mich wieder Wing Commander zuwandte. Die neuen Technologien für Strike Commander wurden alle mit Wing Commander im Sinn entworfen. Zwischenzeitlich haben wir noch einige Verbesserungen vorgenommen, von denen Wing Commander 3 profitieren wird.

PC Games: Wird Wing Commander 3 wieder ein Festplattenkoloß werden?

Chris Roberts: Wing Commander 3 wird in erster Linie für CD-ROM entworfen. Eine Diskettenversion wird zwar erhältlich sein, jedoch wird diese nicht über SVGA-Grafiken verfügen. Die CD-ROM Version hat SVGA, volle digitale Sprachausgabe und wesentlich längere und detailliertere Filmsequenzen - fast schon kleine, in sich abgeschlossene Filme. Die Diskettenversion wird natürlich eine voll spielbare Version sein, allerdings müssen wir aus Platzgründen auf all das oben erwähnte, zumindest in dieser Qualität, verzichten. Ich empfehle also dringend die Anschaffung eines CD-Laufwerks.

PC Games: Mit anderen Worten: Die Systemanforderungen steigen schon wieder. Wer das Spiel so richtig auskosten will, braucht jetzt auch noch ein CD-Laufwerk.

Chris Roberts: So ist das nun mal in der Branche. Die Anforderungen steigen ständig. Trotzdem ist die Anschaffung eines CD-Laufwerks eine lohnenswerte Investition. Sicher werden auch andere Hersteller diesen Weg gehen. Ein Spiel von der Qualität eines Strike



Chris Roberts zeichnet verantwortlich für Spielehämmer wie Wing Commander 1 und 2, Privateer und Strike Commander.



Trotz des großen Erfolgs so sympathisch wie eh und je. Chris ist sein Erfolg nicht zu Kopf gestiegen.

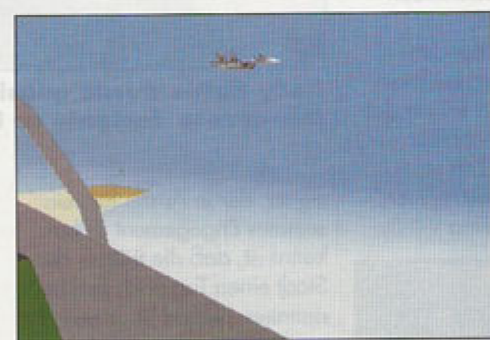


Die F-22 bei einem Verfolgungsflug: Spannung scheint bei der Missionsdiskette geboten.

Commanders braucht halt mal eine Menge Speicherplatz. Natürlich will jeder tolle Grafiken und Supersound. Alles muß besser, schneller und realistischer sein als gestern. Ich spiele gerade die CD-Version von "Day of the Tentacle", dessen Diskettenversion auch sehr gut ist. Trotzdem ist die CD-Version haushoch überlegen. CD-ROM ist die logische Antwort und sicher auch das Medium der Zukunft.

PC Games: Sind weitere unabhängige Spiele im Wing- oder Strike Commander-Universum geplant, wie z. B. Privateer?

Chris Roberts: Sehr gut möglich. Wir machen vielleicht einen zweiten Teil von Privateer und denken über eine ähnliche Variante für Strike Commander nach. Andy Hollis (Designer F-15 Strike Eagle III) hat mit den Vorbereitungen für ein solches Produkt begonnen. Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob es sich letztendlich in der Strike Commander-Umgebung abspielen wird.



Aus dem Cockpit sieht die Welt ganz anders aus: eine SU-27.

PC Games: Wie lange müssen die Piloten noch gegen Kilrathi antreten?

Chris Roberts: Der Krieg mit den Kilrathi wird in Wing Commander 3 zu Ende sein. Danach gibt es einen neuen Gegner. Wir haben noch einige Überraschungen auf Lager.

PC Games: Stichwort Strike Commander 2. Welche neuen Ideen und Techniken werden im zweiten Teil Eingang finden.

Chris Roberts: Mehr Flugzeuge und intensivere Luftkampfsequenzen. Wir arbeiten gerade an einer neuen Technologie für die Flugsequenzen in Wing Commander 3, die wir später in Strike Commander 2 integrieren wollen. Ich will auch die Kampfsequenzen weiter ausdehnen, wie z. B. die Death Star Sequenz in X-Wing, die mich sehr beeindruckt hat. Einen ersten Vorgeschmack wird es in Wing Commander 3 geben. Dort wird es eine furiose Endsequenz geben, die das Ende des Krieges gegen das Kilrathi-Imperium einläutet. Außerdem sind Multi-Player-Optionen und Modemplay in Arbeit.

PC Games: Glaubst Du, daß Konsolen den PC als Spielmedium verdrängen werden? 3DO und Atari Jaguar scheinen über beeindruckende Technologien zu verfügen.

Chris Roberts: Der einzige Grund, warum PC-Spiele erfolgreich sind, liegt darin, daß Konsolen einfach nicht die erforderlichen Fähigkeiten haben, ein Spiel entsprechend darzustellen. 3D-Grafik, Sprachausgabe, Full-Motion-Video usw. sind an diesen Systemen noch nicht möglich. Wenn eine Konsole auf den Markt kommt, die über die Fähigkeiten des PCs verfügt, könnte ich mir vorstellen, daß der PC als Spielplattform ausgedient hat. Die neuen 32- und 64Bit-Systeme sehen sehr vielversprechend aus. Wenn diese Technologien konsequent weiterverfolgt werden, könnten diese Systeme den PC verdrängen.

PC Games: Stimmt Dich das nicht etwas wehmütig?

Chris Roberts: Ganz und gar nicht. Als Designer bin ich an einem Gerät interessiert, mit dem ich meine Ideen umsetzen kann. Ob das eine Konsole ist oder ein klassischer Computer, ist unwesentlich. Der Trend geht klar zu 3D, voller digitaler Sprachausgabe und realistischen Filmsequenzen. Das große Ziel ist der echte, interaktive Film, der in seiner Qualität nicht von einem Kino- oder Fernsehfilm zu unterscheiden sein wird. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen wir allen neuen Systemen gegenüber aufgeschlossen sein. Am Ende zählt nur der Spielspaß.

PC Games: Der sogar mit Virtual Reality noch erhöht werden kann?

Chris Roberts: Virtual Reality macht einen Riesenspaß. Ich hoffe sehr, daß Virtual Reality-Systeme bald für den Verbraucher erschwinglich sein werden. Stell Dir mal Wing Commander in Virtual Reality vor. Wir könnten einen Helm am Gerät anschließen und ohne große Umprogrammiererei das Spiel in eine VR-Umgebung verlegen. Wir, und damit sind alle Softwareanbieter gemeint, haben riesige Schritte im Bereich 3D, digitale Sprache und Full Motion Video gemacht. Virtual Reality ist der nächste logische Schritt. Wenn die Umsetzung gelingt, profitieren wir alle.

PC Games: Wie lange glaubst Du wird das dauern?

Chris Roberts: Meiner Ansicht nach wird es noch 4 bis 5 Jahre dauern, bis wir ein qualitativ hochwertiges VR-Produkt sehen werden. Ich kann es bis dahin kaum abwarten.

PC Games: Vielen Dank für dieses Gespräch.

Chris Roberts: Keine Ursache und Grüße an die Leser.

Happy Hours in Texas

Viel zu schnell ging der Tag vorbei. Gegen Ende des Tages hatte ich viele neue Freundschaften geschlossen, Telefonnummern wurden ausgetauscht und Ausgaben der PC Games mit dem Wing Commander Academy Preview unters Volk gebracht.
Ich hatte eine echt gute Zeit bei Origin und mit typisch texanischer Gastfreundlichkeit lud man mich am Ende des Tages zur allwöchentlichen "Happy Hour" ein, wo antialkoholische Getränke und Sandwiches zum Abwinken gereicht wurden.

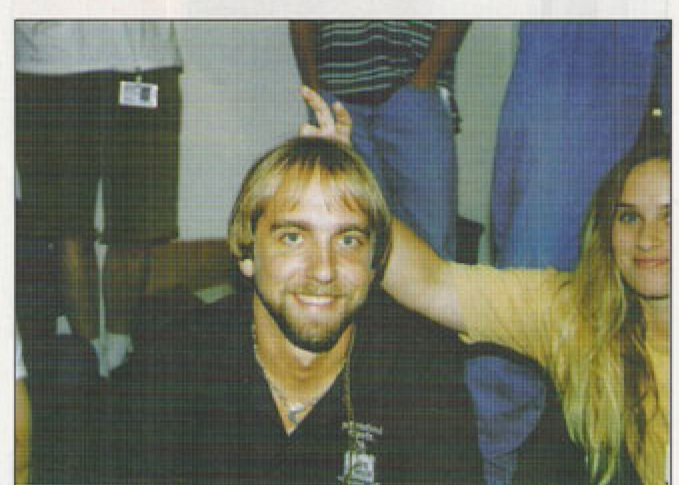
Prima Klima

Die guten Beziehungen zwischen Management und Angestellten kamen hier wieder deutlich zum Ausdruck. Die neuesten Verkaufszahlen wurden bekanntgegeben und neue Angestellte der alten Belegschaft vorgestellt. Auch meine Anwesenheit wurde als "der Journalist mit dem unaussprechlichen Nachnamen" bekanntgegeben. Mittlerweile nannte mich die halbe Belegschaft ohnehin beim Vornamen und Fragen über "Germany", "The European Games Market" und "really cool games from Germany" häuften sich. Ein kurzer Blick in die Cafeteria brachte noch eine weitere Überraschung. Andy Hollis, der Designer von F-15 Strike



Eagle III von Electronic Arts, machte sich gerade über den Kaffee her. Andy war kurzfristig von EA zu Origin "ausgeliehen" worden.
"Say hello to the folks in Germany". Aber sicher: "Hello!"
Es gäbe noch so viel mehr zu berichten, aber leider würde dies den Rahmen dieser Reportage sprengen. Die folgenden Personen möchte ich jedoch noch in Kurzfassung erwähnen: Den Bibliothekar, der für die Spieldokumentation, Hintbooks und Fremdsprachenübersetzungen verantwortlich ist. Er legte mir besonders ans Herz, Ihnen zu erzählen, daß in Deutschland eine Wing Commander-Taschenbuchreihe in Arbeit ist (Bastei Verlag). Außerdem würde er Kommentare über die Qualität der Übersetzungen sehr begrüßen.
Die gute Fee vom Kundendienst, die dem verzweifelten Spieler mit Rat und Tat zur Seite steht und so beschäftigt war, daß sie nicht mal Zeit hatte, mir ihren Namen zu nennen. Michael Priest, Ultima VIII-Designer, der in Austin für sein soziales Engagement so bekannt ist, daß die Bürger der Stadt einen Tag nach ihm benannten. Nenad Vugrinec, der aus Kroatien stammende Komponist, der sich für die deutsche Gastfreundschaft während seiner Studienzeit in München bedanken wollte. Jean Marc aus Frankreich, der den ganzen Tag damit verbrachte, die Screenshots von Tactical Operations für unsere Leser rechtzeitig fertigzubekommen.
Was können wir in der Zukunft von Origin Systems erwarten? Die Antwort: Eine ganze Menge. Natürlich wird die Ultima-Serie sowie die Wing- und Strike Commander-Serie fortgesetzt. Eine völlig neue Produktreihe mit dem Arbeitstitel "Interactive Movies" ist in Arbeit. Mit der Arbeit an Flying Circus, einem Flugsimulator des 1. Weltkriegs, wurde im August begonnen. Außerdem werden alle erfolgreichen Serien für das neue 3DO-System umgesetzt.

ENDE



Welcher Angestellte wünscht sich das nicht - einen Boss der jede Menge Spaß versteht?



Andy Hollis wurde quasi nur „ausgeliehen". Für MicroProse designte er F-15 Strike Eagle III.



Bei der bezaubernden Fee vom Kundendienst ist jeder hilfesuchende Spieler gut aufgehoben.



Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe bereits ausführlich von der Vorversion des Privateer berichtet haben, durchleuchten wir diesmal das endgültig fertiggestellte Spiel. Ein vorweggenommenes Fazit über das Weltraum-Actionspiel könnte etwa so lauten: Schwierig, schwieriger, Privateer!



Unter dem Molekularscanner liegt das mysteriöse Objekt aller Begierde: das Alien-Artefakt.

Ihr großes Abenteuer als "Freibeuter" (engl. Privateer) beginnen Sie auf dem kleinen landwirtschaftlichen Planeten Helen im Troy-System. Das Troy-System ist ein kleiner Abschnitt des Humboldt-Quadranten und dieser wiederum ist einer von vier Teilen des Gemini-Sektors. Der Sektor wurde den Erzfeinden Kilrathi (Sie erinnern sich an Wing Commander 1 und 2) vor einigen Jahren abgerungen, und dient der irdischen Konföderation jetzt als Außenposten und Schutzschirm gegen das kilrathische Gebiet. Die Besiedlung des jungen Gebiets wird mit voller Kraft vorangetrieben, die Bevölkerung wächst rasch und der Handelsverkehr wird reger und reger. Von einem goldenen Zeitalter kann im Jahre 2670 in Gemini allerdings nicht gesprochen werden, denn Piraten und versprengte Kilrathi-Einheiten machen jeden etwas längeren Raumflug zum Risiko. Hinzu kommen die Kampftruppen der sogenannten Retros, fanatische Anhänger einer "Kirche der Menschheit", die jeder Art von technologischem Fortschritt den Kampf angesagt hat.

Ein neuer Anfang

Mit einem vernichtenden Überfall jener Retros auf die Forschungsstation Sheol nimmt die Geschichte ihren Lauf. Der Held des Abenteuers, also Sie, befindet sich zufällig dort, als der Angriffssturm auf die Sheol beginnt. Nicht nur Ihr Arbeitgeber kommt dabei ums Leben, sondern auch Ihre Freun-

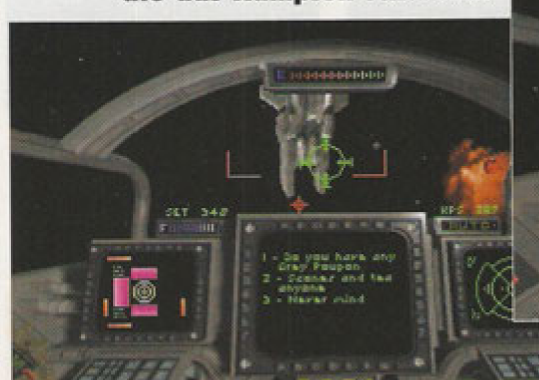


Agrarplaneten
Auf diesen Planeten ist die Landwirtschaft das Hauptgewerbe. Felle, Holz, Getreide und Nahrungsmittel sind hier die billig angebotenen Handelsgüter. Großer Bedarf besteht an Bauausrüstung, Wohnungen und Arbeitskräften.

Raffinerien
Genau wie in Bergwerksbasen können hier Lebensmittel gewinnbringend verkauft werden. Außerdem müssen Bodenschätze zur Weiterverarbeitung hierhin geliefert werden.

Bergwerke
Bergwerksbasen liegen meist in großen Asteroidenfeldern oder in deren Nähe. Bedarf herrscht hier vor allem an Lebensmitteln und Unterhaltungsgütern. Angeboten werden reichlich Metalle und Mineralien.

Die Centurion hat ein weites Sichtfeld und ist sehr wendig. Geradezu ideal für Privateere, die das Kämpfen schätzen.



Die meiste Zeit über gibt es hier Action pur. Die schnelle 3D-Grafik ist Referenzklasse.

din Jo, die ebenfalls auf Sheol mit Forschungsarbeiten beschäftigt war, verschwindet dabei spurlos.
Zum Glück im Unglück ermöglicht Ihnen eine größere Erbschaft aber einen Neuanfang als selbständiger Privateer im Gemini-Sektor. Mit einem klapprigen Raumschiff und 2000 Credits Taschengeld finden Sie sich zu Spielbeginn auf dem Planeten Helen wieder. Von hier aus beginnen Sie Ihr neues Leben als freier Unternehmer. Von den enormen Möglichkeiten, die Privateer dem Spieler bieten kann, merken Sie am Anfang allerdings noch nichts. Die Bewaffnung des Schiffes ist zu schwach, als daß Sie jetzt bereits eine Karriere als Söldner oder Pirat starten könnten. Mit kleineren Handelsflügen gilt es zunächst, die notwendige Ausrüstung für Ihr Schiff zu finanzieren (siehe auch Walk Through auf Seite 41), um anschließend richtig in die Storyline des Spiels einzusteigen. Die eigentliche "Handlung" beginnt erst, nachdem Sie einen gewissen Sandoval in New Detroit, der größten Industriestadt des Gemini-Sektors, getroffen haben. Von ihm bekommen Sie einen zunächst noch nicht näher einzuordnenden Gegenstand, ein Artefakt einer unbekannten außerirdischen Rasse. Am Anfang kann der Spieler noch gar nicht erahnen, welches Geheimnis sich hinter dem Artefakt verbirgt.
Im Laufe des Spiels wird jedoch klar, daß sich der begehrteste und "heißeste" Gegenstand des ganzen Gemini-Sektors jetzt in Ihrem Besitz befindet. Einige zwielichtige Auftraggeber bieten Ihnen mehr Informationen über den Gegenstand an, unter der Bedingung allerdings, daß Sie gefährliche und teilweise auch illegale Missionen für sie erfüllen. Unter dem Strich stellt sich dann aber doch heraus, daß selbst Ihre Auftraggeber immer nur eines wollen: das Artefakt.
Also machen Sie sich auf eigene Faust auf die Suche nach mehr Informationen. Der Planet Oxford, Sitz der größten Schriftensammlung in Gemini, ist hierfür das richtige Ziel. Auch hier erwarten den Fragesuchenden aber wieder waghalsige Aufträge, die es erst einmal zu meistern gilt, bevor er mehr Informationen bekommt. Um letztendlich hinter das Geheimnis des Artefakts zu kommen, werden Sie Wochen, wenn nicht sogar Monate beschäftigt sein, denn viele der Missionen sind selbst nach dem x-ten Anlauf nicht ohne eine große Portion Glück zu schaffen.

Unglaublich hoher Schwierigkeitsgrad

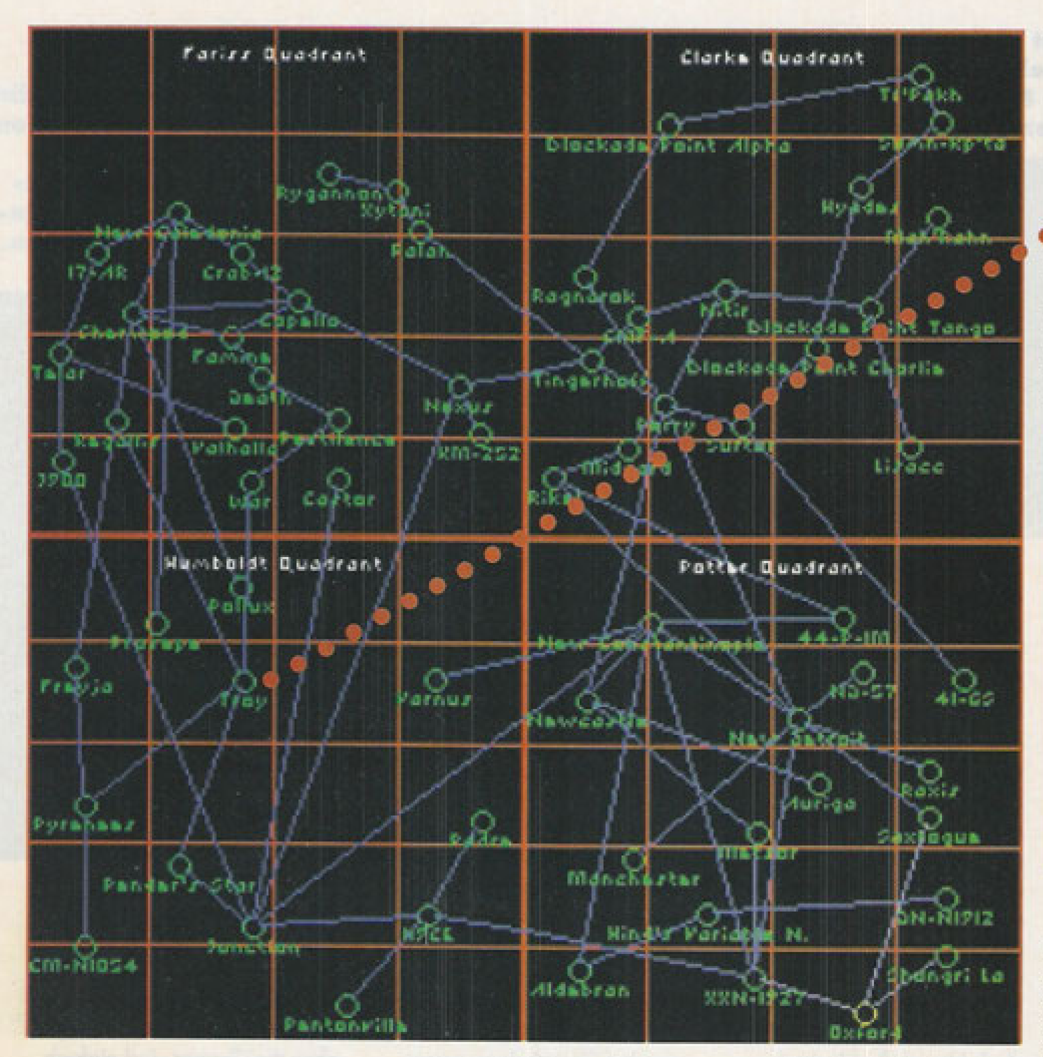
Im Vergleich zu Privateer waren die Weltraumspiele X-Wing und Wing Commander 2 das reinste Zuckerschlecken. Die Steuerung im Raumflug ist im großen und ganzen zwar identisch mit der von WC 2, aber die Gegner sind einfach zu stark und das eigene Schiff zu schwach, um schon nach wenigen Tagen fast ganz durch zu sein, wie es seinerzeit bei Wing Commander möglich war. Mindestens ein bis zwei Wochen intensiven Spiels sollte man auf jeden Fall einplanen, bis man von den zufällig generierten Missionen aus den Mission-Computern zu den echten "Storyline-Missionen" umstei-



Neu-Konstantinopel
Die Hauptstadt des Gemini-Sektors bietet dem Vorbeikommenden einen blühenden Kunsthandel und ist Zentrum der meisten politischen und kulturellen Ereignisse.

New Detroit
Das industrielle Herz Geminis. Selbst von der Umlaufbahn aus sind dicke Smog-Schwaden zu erkennen. Es gibt ein Überangebot an jeder Art von industriellen Fertigwaren.

Perry
Hier laufen alle Drähte der militärischen Organisation des Sektors zusammen. Gebraucht werden Lebensmittel und medizinisches Zubehör. Angeboten werden vor allem ausgemusterte Waffen.





Der Gemini-Sektor. Jeder Knotenpunkt auf der Karte repräsentiert ein eigenes Sonnensystem.

gen kann. Dafür werden aber auch Features geboten, die in anderen Weltraumspielen bisher noch nicht zu sehen waren: Die vier Raumschiffe, die sich der Spieler - je nach Finanzlage - zulegen kann, lassen sich mit zig Ausrüstungskomponenten zu wahren Kampfburgen tunen. Im Weltraum findet man zehn weitere Schiffe, einzelne davon sind schon aus Wing Commander 2 bekannt.



Tayla - Ein Katzenauge mit Geschäftssinn.



Miggs - Der strohdumme Lakai von Lynch.



"Major Tom" - Der sympathische Held des Abenteuers.



Lynch - Der übelste Mafia-Boss in Gemini.

Sandoval - Er gibt Ihnen das Artefakt.



Eine sympathische Vorzimmerdame...

Speech Pack

Wie bei Origin inzwischen üblich, wird auch für Privateer ein Speech Pack mit zusätzlichen Funksprüchen angeboten. Für knapp 60 Mark kann man die Piraten fluchen hören oder sich gepflegt mit befreundeten Kaufleuten unterhalten. Leider wird in den Zwischensequenzen selbst mit diesem Zusatz keinen Sprachausgabe geboten.

Die Technik

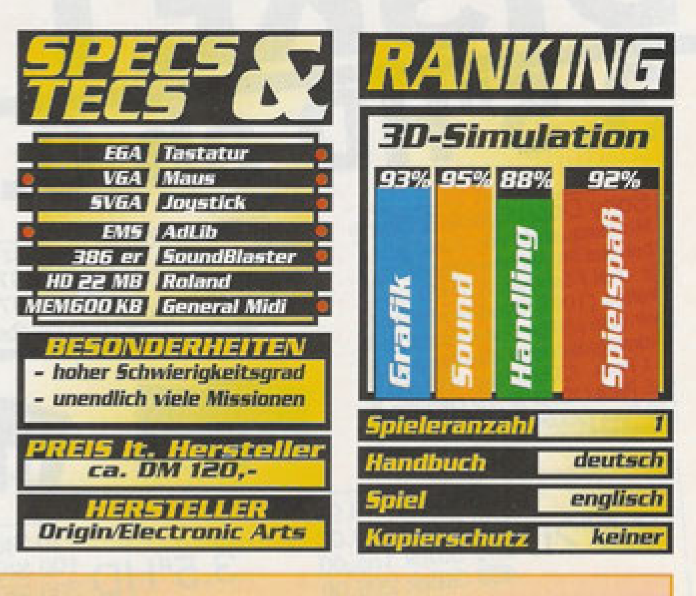
Beim Schwierigkeitsgrad wurde übertrieben, dafür liegt Origin bei der technischen Realisierung aber wieder goldrichtig. Die auffälligsten Neuerungen wurden am Sound vorgenommen: Statt auf FM-Synthese setzt Origin von nun an bei allen Spieleneuerscheinungen auf General Midi. Die Begleitmusik - aus der Stereoanlage genossen - steht der Musikbegleitung eines Kinofilms um nichts mehr nach. Die Sprachausgabe und die Soundeffekte werden nach wie vor synthetisch erzeugt. Deshalb hinterläßt das Installationsprogramm auch gemischte Gefühle bei Besitzern von AdLib-kompatiblen Karten: Die Begleitmusik kann zwar auch aus AdLib-Karten gehört werden, bei den Effekten und der Sprache stehen aber nur SoundBlaster-Kompatible zur Auswahl. Über die grafischen Qualitäten muß nicht viel gesagt werden, denn von Origin ist man im Bezug auf die Wing Commander-Serie schließlich nur das beste gewohnt. Man blieb bei Privateer noch beim Standard VGA-Modus mit 320 x 200 Bildpunkten in 256 Farben. (Unter-

stützung von SuperVGA wird erst für Wing Commander 3, das im Winter ´94 erscheinen soll, versprochen). Am Erscheinungsbild aller Objekte, Raumschiffe und Planeten wurde gewissenhaft gearbeitet. Im Vergleich zu Wing Commander 2 wirkt alles sehr viel detaillierter und lebensechter. Der Detailreichtum muß aber mit entsprechend schneller Hardware erkauft werden: Ein 386er mit 40 MHz Taktrate oder ein 486er ist für einen flüssigen Spielablauf die Grundvoraussetzung.

Fazit

Das einzige, was einen Spieler mit der entsprechenden Hardware an Privateer stören könnte, wäre der sehr hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad. Ansonsten ist das Spiel eine rundum gelungene Fortsetzung der Wing Commander-Saga. Wer bereit ist, sich in ein Spiel richtig einzuarbeiten, wird hier auf alle Fälle mit dem Besten bedient.

Thomas Borovskis ■

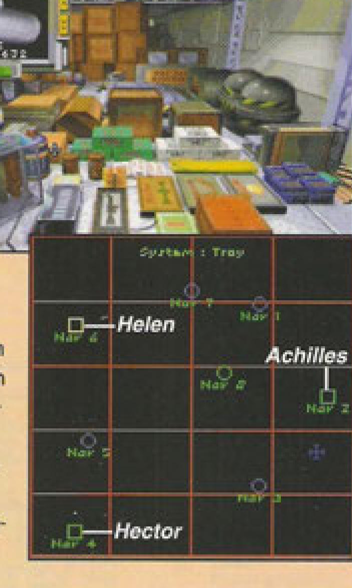


Miniatur-Walk Through - Der Einstieg in Privateer erleichtert.

Damit es Ihnen nicht ähnlich ergeht wie einigen unserer Redaktionsmitglieder, die vom Schwierigkeitsgrad des Weltraum-Action-Ballerspiel förmlich erschlagen wurden (aus Lust kann schnell Frust werden), geben wir Ihnen hier einen kleinen Leitfaden an die Hand, der den Einstieg in das Leben als Privateer etwas erleichtern kann. Grundsätzlich sollte man wissen, daß es mehrere Wege zur "ersten Million" gibt. Man kann Mitglied der Händler- oder Söldner-Gilde werden, sich seine Missionen aus den Missions-Computern ziehen oder sich auf eigene Faust auf den Weg machen, hier eine Ladung Eisen, Holz oder Felle kaufen und dort mit Gewinn wieder löschen.

An den Missionen, die an den oben genannten Stellen angeboten werden, können Sie sich als absoluter Neuling wirklich die Zähne ausbeißen, deshalb empfiehlt sich der letztere Weg. Zu Beginn ist es angebracht, die Einstellungen "Unlimited Ammo" und "Invulnerability" im Optionenmenü zu aktivieren, dann droht Ihnen selbst von größeren Verbänden der kaltblütigen Retros keinerlei Gefahr. Das Troy-System, in dem Sie sich ja vom Spielstart an befinden, ist ein idealer Platz, um die Grundsätze des Weltraumhandels zu erlernen. Ihre ersten Profite werden Sie erwirtschaften, indem Sie auf dem landwirtschaftlichen Planeten Helen Naturprodukte wie Grain (Getreide), Generic Food, Luxury Food, Wood oder Liquor einkaufen und auf den beiden Minenbasen Achilles und Hector wieder verkaufen. Im Gegenzug laden Sie auf dem Rückflug zu Helen Metalle (Iron und Wolfram) und Werkzeuge in den Frachtraum. Pro Flug kommen Sie so auf Gewinne von 2000 bis 5000 Credits, die Sie am besten gleich in eine Frachtraumerweiterung investieren. Nutzen Sie die häufigen Angriffe von Retros und Piraten, um Ihre Fertigkeiten im Raumkampf zu verbessern! Ihre erstverdienten Credits sind übrigens sehr gut in einem besseren Bordgeschütz investiert - zwei Laser vom Typ "Meson Blaster" sollten genügen, um die Dauer der Weltraumkämpfe auf ein erträgliches Maß zu reduzieren. Noch besser eignen sich natürlich Missiles vom Typ "FF"; dank der aktivierten Option "Unlimited Ammo" reicht es, wenn Sie sich zu

Rechts: Ein typisches Handelskontor.



Spielbeginn eine einzige davon kaufen!

Wenn Ihr Schiff nach 20 bis 30 Handelsflügen schließlich mit zwei Lasern vom Typ "Tachyon", einem Afterburner, einem Hyperjump-Drive, einer Wolfram-Panzerung, einer Engine-Upgrade, dem Shield-Generator II und einem ECM-System ausgestattet ist, können Sie sich an die erste Kampfmission wagen. Deaktivieren Sie vorher aber unbedingt "Unlimited Ammo" und "Invulnerability", denn sonst wird Ihnen das Missionshonorar nicht überwiesen. Jetzt können Sie sich langsam hocharbeiten. Begonnen werden sollte mit Missionen für 2000-3000 Credits Auftragsprämie. Mit den Aufträgen vom Typ "Defend Base" habe ich persönlich die besten Erfahrungen machen können. Vergessen Sie bitte nicht, Ihren Spielstand nach jeder abgeschlossenen Mission zu speichern! Wann Sie sich letztendlich entscheiden, nach New Detroit aufzubrechen, um in Sandovans Diensten Ihr wirklich großes Abenteuer anzutreten, bleibt nur Ihnen überlassen. Als Anhaltspunkt hier meine Schiffsaustattung bei der ersten Mission für Sandoval:

Centurion mit zwei Plasma-Lasern, ECM-Package 3, Repair Droid, Tail Turret, Engine Upgrade 3, Shield Generator 3 und Missile Launchern beidseitig.

Body Blows

Hasenfuß und Großstadt-Rambo

Haben Sie sich nicht auch schon köstlich darüber amüsiert, wenn schmalbrüstige Schreibtischtypen in diversen Spielhallen zu Helden wurden. Team 17 könnte mit dem Beat `em Up-Spiel "Body Blows" nun auch diese possierlichen Gesellen endgültig hinter den PC verbannt haben.







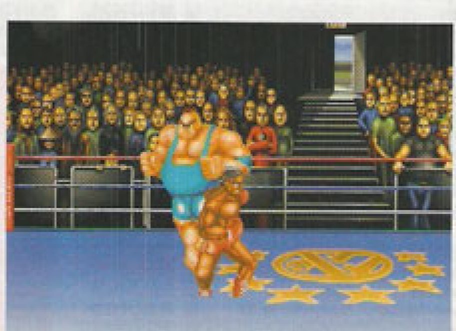
Wie bei den altbekannten "Street-Fighter"-Vorbildern geht es auch hier um ein gnadenloses Gemetzel unter einer abartigen Schar diverser Untergrundkoryphäen.
Vom New Yorker Bandenchef bis hin zum schwergewichtigen Sumo-Ringer stehen insgesamt elf Schläger, vier Gute und sieben Ungute, zur Auswahl, jeder mit einer auf ihn eigens zugeschnittenen Kampftechnik ausgestattet.

Schau zu, mach nach, mach mit

Bei diesen Kampftechniken haben sich die Choreographen einiges Hinterlistiges aus ihren kranken Hirnen gesogen. Das Repertoire der Kämpfer erstreckt sich von den konventionellen Fußtritten, Drehschlägen, den Fußangeln und Handkantenschlägen bis zu deftigen Schmankerln wie "Geistesblitze", Feuerstöße, Unsichtbarkeit und herzhaften Rempelattacken - streng nach der Automatenvorlage.
Wer jedoch gedacht hat, dies wäre noch lange nicht das Ende der Fahnenstange, wird leider schnell eines Besseren belehrt. Zwar finden Sie eine beachtliche Zahl an Optionen vor, jedoch bei genauerem Hinsehen entpuppen sich die meisten davon als relativ sinnlos, da sie keinen grundlegenden Einfluß auf das eigentliche Spiel zu haben scheinen. Musik ein, Soundeffekte (relativ saftlos) aus, Lautstärke stufenlos regelbar, optional, versteht sich. Da könnte man meinen, es wäre ja alles da, doch auf die Regelbarkeit des Schwierigkeitsgrades wurde großzügig verzichtet. Rundenzahl und Kampfzeit können allerdings wieder manipuliert werden, obwohl selbst ultimative Laien den Kampf in der Hälfte der Miindestzeit beendet haben dürften.

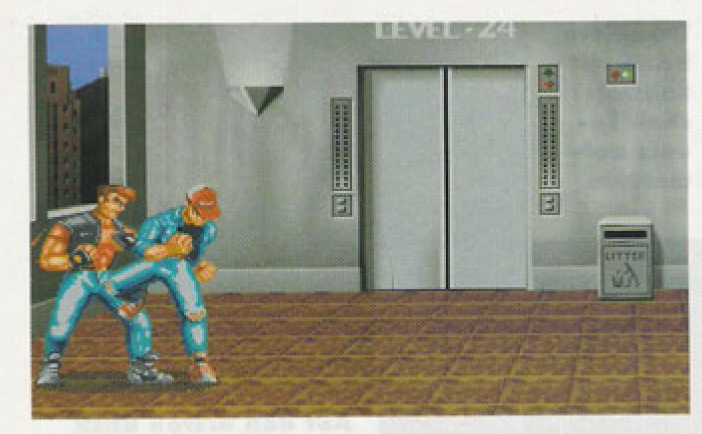
Bandenkriege zum Selbermachen

Spielbar ist "Body Blows" von einem, zwei, vier oder sogar acht Personen. Spielt man alleine, prügelt man sich im sogenannten "Arcade-Modus"



Im Vergleich zur Amigaversion können die Animationen der Kontrahenten nicht überzeugen.

mit einem der vier "guten" Schlächter durch die von Runde zu Runde unmerklich aufdringlicher werdende Siebenschaft der "bösen" Schlächter. Gekämpft wird natürlich um den Sieg, aber auch um Punkte, die sich aus verbleibender Kampfzeit und der Brutalität der Schläge errechnen.
Richtig spaßig wird es aller-





„Ich mach Dich zur Schnecke!" - einmal wörtlich genommen.

dings erst ab zwei Spielern, da das Programm die Möglichkeit eröffnet, sich sogar in einer Art Turnier direkt zu duellieren. Die Tastatur kann hierbei den zweiten Joystick ersetzen.

Schnörkellose Details

Unter Beachtung des Speicheraufwands, der mit seinen 1,6 MB noch relativ niedrig liegt, steht Body Blows seinen Spielhallenvorbildern im großen und ganzen in nichts nach. Lobenswert sind die verschiedenen, recht ansprechenden Backgroundszenarien, die flüssig über den Bildschirm scrollen, wenn sich die Spieler im Raum bewegen. Schade nur, daß auf kleine bewegte Details verzichtet wurde, wie Regungen in der Zuschauermenge oder den obligatorischen Vogel, der durch das Bild segelt. Die Spielfiguren selbst sind etwas kantig, doch ihre adretten Rundungen und ihr irrer Touch sind gut zu erkennen, wenngleich auch auf eine flüssige Animation zugunsten der Bewegungsgeschwindigkeit verzichtet wurde.
Zugegeben, "Body Blows" erreicht bei weitem nicht die Qualität und Atmosphäre der entsprechenden Spielautomaten. Während sogar schon kleine Spielkonsolen zumindest akustisch die Knochen krachen lassen, ist der Soundblaster des PCs mit der Geräuschkulisse des Spiels hörbar unterfordert. Das hilflose Klicken der Fäuste hebt nicht gerade den Adrenalinspiegel des Spielers. Obwohl die Grafik gut gelungen ist, fehlt es dem Spiel des öfteren doch gewaltig an Übersichtlichkeit, was dazu führt, den Joystick meist in unwillkürlichen Bewegungen hin- und herzureißen, um den Sieg zu erlangen. Dennoch: Aus den wenigen erhältlichen PC-Spielen ähnlicher Gattung hebt sich "Body Blows" in jedem Fall positiv hervor. Sieht man wohlwollend über einige systembedingte Schwächen hinweg, kann "Body Blows" auch anspruchsvollen Kämpfernaturen eine süße Zeit der Gewalt und Brutalität bescheren.

Marcus Islinger ■





RANKING

Beat ´em Up

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
65%	55%	70%	62%

Spieleranzahl	1, 2, 4, 8
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	Handbuch



Troddlers kann mit zahlreichen Levels aufwarten.

Auf den ersten Blick erinnern die Troddlers an Lemmings - es steckt aber sehr viel mehr dahinter!

Troddlers

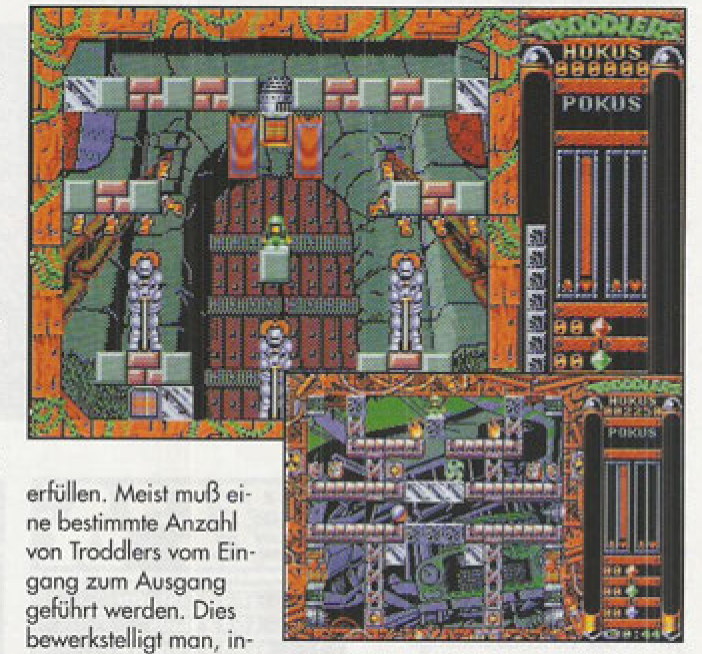
Lemmings vs. Troddlers

Troddlers (zu deutsch etwa: Trampler) sind possierliche kleine Wesen, die immer geradeaus und meist in ihr Verderben laufen. Sorgen Sie dafür, daß alles gut ausgeht!

So, das kommt Ihnen bekannt vor? Sicher, auf den ersten Blick hält man Troddlers von S.T.O.R.M. für eine Lemmings-Kopie, aber eins gleich vorab: Troddlers ist anders. Die Vorgeschichte ist schnell erzählt. Hokus und Pokus, die beiden Zauberlehrlinge von Meister Divinius haben die Troddlers freigelassen und denen fiel nichts Besseres ein, als sofort durch den Teleporter zu verschwinden. Jetzt heißt es hurtig hinterher und die Kleinen schleunigst zurückgebracht.

Zauberlehrlinge bei der Arbeit

In jedem Level müssen Hokus und Pokus (im Ein-Spieler-Modus nur Hokus) eine Aufgabe erfüllen. Meist muß eine bestimmte Anzahl von Troddlers vom Eingang zum Ausgang geführt werden. Dies bewerkstelligt man, indem Hokus Blöcke und andere Hilfsmittel (siehe Kasten) an die passende Stelle zaubert, indem er sich erst selbst dorthin begibt (à la Jump & Run) und dann das entsprechende Objekt mit magischer Kraft entstehen läßt. Dabei gibt es zwei Hauptprobleme: 1. Die Troddlers können auf senkrechten Wänden und sogar Decken laufen - Hokus und Pokus nicht! Man muß also oft erst den Weg für die Spielfiguren bauen. 2. Anzahl und Reihenfolge der Objekte ist vorgegeben, allerdings kann man nicht mehr benötigte Sachen wegzaubern und an anderer Stelle wiederverwenden.



Komplexe Aufgaben warten auf den Spieler!

Troddlers reizt die kleinen grauen Zellen - stundenlanger Spielspaß ist auf alle Fälle garantiert.



Die einzelnen Levels sind schön bunt und detailliert!

Die Rückkehr der lebenden Toten

Abgesehen davon, daß diverse Monster und Gemeinheiten wie Küchenmaschinen und Minen etc. den Troddlers das Leben erschweren, machen Ihnen auch noch die Folgen eines weiteren Malheurs zu schaffen: Ein Teil der Troddlers wurde durch das Teleportieren zu Zombies und die töten nicht nur Troddler bei Kontakt (schlimm genug), sondern sie wagen es sogar, Hokus und Pokus anzugreifen, so daß auch auf deren Lebensenergie geachtet werden muß. Außerdem dürfen Zombies auf keinen Fall zum Ausgang kommen. All das macht Troddlers zu einer echten Herausforderung, denn es gibt viele verschiedene Arten, einen Level nicht zu schaffen, und zu guter Letzt bleibt immer noch der Kampf gegen die meist knapp bemessene Zeit. Nachdem man 100 Levels allein gespielt hat, kann man sich auch noch an weiteren 75 Leveln für zwei Spieler versuchen; dabei ist dann allerdings echte Teamarbeit angesagt. Zur Sache geht es dann in den 15 Levels des "War-Mode", denn hier geht es gegeneinander. Zusammen mit der soliden Grafik (allerdings sind Troddler nicht ganz so putzig wie Lemminge) sollte das genügen, um für eine ganze Menge Denk- und Actionspaß zu sorgen.



Peter Freunscht ■

SPECS & TECS



BESONDERHEITEN
Amiga-Umsetzung

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
Sales Curve

RANKING

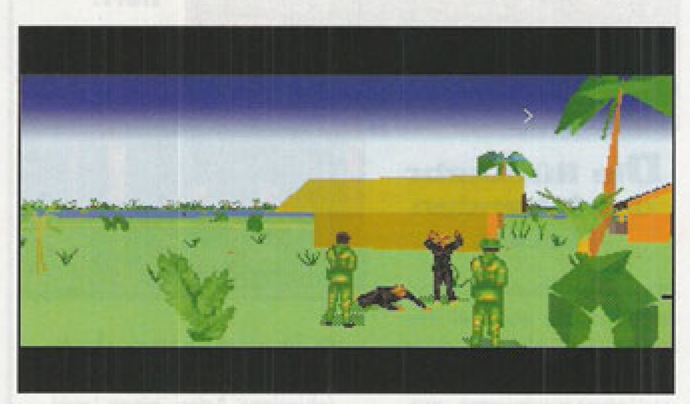


Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Seal Team

Good Morning,

Electronic Arts hart am Rande des Fettnäpfchens: Verkappte Rambos jubeln, Moralapostel schlagen die Hände über dem Kopf zusammen und Spiele-Tester jonglieren verzweifelt mit ihren Wertungstäfelchen.



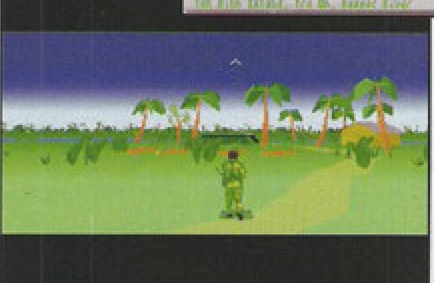
Geschafft! Die zwei Vietnamesen konnten umzingelt und unschädlich gemacht werden.

Offenbar gibt es ein ungeschriebenes Gesetz, daß derartige Spiele zwar regelmäßig von der Fachpresse in der Luft zerrissen werden, bei der Käuferschaft aber dennoch großen Anklang finden. Wie sonst wäre es zu erklären, daß sich statt einer kleinen Hinterhof-Softwareschmiede nun der Branchenprimus mit der unrühmlichen Vergangenheit der USA auseinandersetzt. Bei Seal Team handelt es sich um eine Kombination aus Strategie-Komponenten und Echtzeit-Gefechten während des Vietnam-Kriegs, wobei die insgesamt 80 Missionen in den Jahren 1966-69 angesiedelt sind. Ihre Einheit besteht aus vier zu allem entschlossenen Draufgängern, mit denen Sie durch Sümpfe und Bambus-Gestrüpp querfeldein waten und Ihren Auftrag (Gefangene befreien, Stützpunkte zerstören, usw.) möglichst ohne Verluste meistern müssen. Im hektischen Wechsel zwischen Maus bzw. Joystick und Tastatur - es gibt wieder viele Abkürzungs-Tasten zum Auswendiglernen - dirigieren Sie den Trupp an Holzhütten und feindlichen Soldaten vorbei.

Lizenz zum Töten

Verschiedene Ansichten erleichtern die Planung und eine zoombare Übersichtskarte zeigt den Ort des Geschehens, da man während der ausgedehnten Exkursionen leicht die Orientierung verlieren kann. Bevor es losgeht, entscheiden Sie sich für die Person, die Sie innerhalb Ihres Himmelfahrtskommandos übernehmen möchten. Anhand der Biographien können Sie die Leistungsfähigkeit der einzelnen Soldaten einschätzen, die im Laufe des Spiels auch an Erfahrung und Können zulegen.





Mit dieser Karte werden Sie sich nur selten verlaufen. Sie zeigt Ihnen alle Etappen in beliebigen Zoomstufen (oben).

Ferner steht es Ihnen frei, zunächst einige ausgewählte Missionen zu trainieren oder gleich in den Campaign-Modus einzusteigen. Nach einem detaillierten Briefing starten Sie Ihren Trip ins Ungewisse. Zu Ihrer Unterstützung wird schweres Geschütz in Form von Hubschraubern, Kampfflugzeugen und Flußbooten aufgefahren, die das heldenhafte Quartett auch zum jeweiligen Arbeitsplatz bringen und wieder abholen. Für besonders glänzende Leistungen werden diverse Orden ans Revers geheftet.

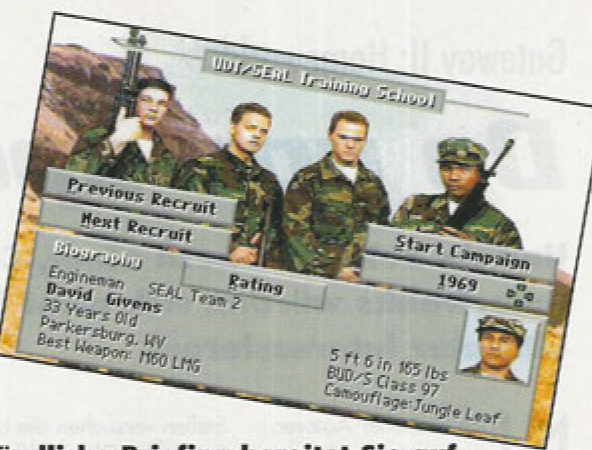
Klobig

Seal Team ist in vielerlei Hinsicht ein Spiel mit Ecken und Kanten. Das fängt bei der fragwürdigen Darstellung der Ereignisse an und findet seine bescheidene Fortsetzung in den Grafiken. Statt Super-VGA-Leichen oder farbenprächtigen Bitmap-Explosionen werden Ihnen beim Einsatz nur kärgliche Vektorgrafiken gezeigt, deren Detailgrad und Tempo sich per Tastendruck ändern läßt. Die Missionsbesprechungen, Menüs und Heldenbegräbnisse wurden hingegen mit einigen genretypischen Hintergründen garniert. Beim Dschungel-Schlachtfest erwartet Sie außerdem die übliche digitalisierte "Rohkost", was Sound, Effekte und - in Ansätzen - Sprachausgabe anbelangt. Das teure Steckkarten-





Vietnam!



Arsenal Ihres PCs wird von Seal Team also zu keinem Zeitpunkt richtig gefordert. Um das Desaster komplett zu machen, müssen Sie sich obendrein mit einem hoffnunglos überladenen Handbuch und der bereits erwähnten Steuerung herumärgern, die man sicherlich hätte eleganter lösen können.

Fazit: Ganz abgesehen von den kriegsverherrlichenden Ausschweifungen und der alles anderen als objektiven Darstellung gehört Seal Team auch aus technischer Sicht keinesfalls zu den Top-Stars seiner Zunft. Lediglich der gute Missionsaufbau und die spannenden Aufträge retten das EA-Produkt vor dem Absturz in tiefere Prozentregionen. Denn für ein paar Stunden zweifelhafte Unterhaltung ist das Programm durchaus brauchbar - mit etwas Übung macht es sogar richtig Spaß, so merkwürdig das klingen mag. Wenn Sie nichts moralisch Verwerfliches daran finden, einen unmittelbar vor Ihnen im Dickicht verschanzten Polygon-Asiaten über den Haufen zu ballern und zudem keine allzu hohen Ansprüche an die Präsentation stellen, hindert Sie nichts daran, trotzdem in den Kampfanzug zu schlüpfen.

Petra Maueröder ■

Das gründliche Briefing bereitet Sie auf Ihre Mission vor.



NILO: "If you boys can rescue him, he'll probably be so happy he'll kiss you."

Gateway II: Homeworlds

Do you speak Heechee?

Und da behaupte noch einer, Computerfreaks würden sich nicht für Literatur interessieren!

Nach Bestseller-Autoren wie Lovecraft, Niven, Tolkien und Herbert wird Frederik Pohls Heechee Saga von Legend bereits mit dem zweiten Teil gewürdigt. Gateway (übrigens nicht zu verwechseln mit dem Rollenspiel-Oldie Gateway to the Savage Frontier von SSI) hat erst knapp eineinhalb Jahre auf dem Buckel und schon wird der Nachfolger vorgestellt. Auch diesmal ist es Ihre ehrenvolle Aufgabe, die Welt zu retten - wie aufregend! Nachdem unerschrockene Abenteurer bereits im Vorgänger mit den freundlichen Heechees und den bösen Assassins Bekanntschaft machen durften, wird es im Jahre 2112 für die Menschheit wieder einmal kritisch. Während Sie in San Francisco die Freuden eines erfolgreichen Heldenlebens genießen, planen heimtückische Terroristen, die Feinde der Heechees zurück auf die Erde zu bringen und damit ein Massaker auf dem blauen Planeten anzurichten. Also wird ein Raumschiff gechartert und ab geht's in die Weiten des Weltalls - auf der Suche nach der Heechee Homeworld.

Nichts zu lachen

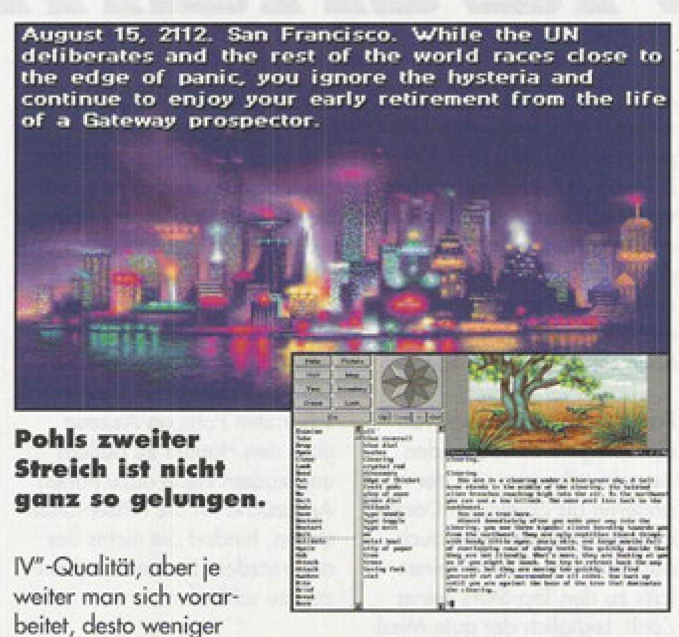
Wenn der Name Legend fällt, denkt man zunächst an den zauberhaften Ernie Eaglebeak oder den unfertigen Ritter Eric, der sich vor kurzem im Mittelalter mit Herzblatt Lorealle vergnügte. Die zwerchfellerschütternden Eskapaden von Spellcasting & Co. vermißte die Legend-Gemeinde schon in Gateway 1 schmerzlich. Auch die Fortsetzung gibt sich ähnlich humorlos - nur an wenigen Stellen versuchen die beiden Entwickler Glen Dahlgren und Mike Verdu, dem Spieler trotz der ziemlich trockenen Story ein Schmunzeln abzugewinnen.

Gegenüber dem ersten Teil wurde ordentlich aufgerüstet: Allein 50 % mehr Festplattenplatz wird belegt und statt in drei Abschnitte ist Homeworlds jetzt in insgesamt fünf Kapitel mit vielen Einzeletappen unterteilt. Das bedeutet gleichzeitig: Mehr Puzzles, mehr Schauplätze, mehr Grafiken und nicht zuletzt mehr Text.

In das Spiel wurden viele aktuelle Themen hineingepackt: Beispielsweise dürfen Sie Gene von Insekten manipulieren und müssen sich auf einem Baum sitzend gegen zähnefletschende Dinosaurier zur Wehr setzen. Ferner untersuchen Sie seltsame Vorgänge auf einem Eisplaneten und statten natürlich der Heechee Homeworld einen Besuch ab.

Grafik-Schlappe

Die von anderen Legend-Produkten bekannte Benutzeroberfläche mit Verbliste, Kompaß, Text- und Grafikfenster wurde auch diesmal beibehalten. Wie schon bei Eric the Unready wird gelegentlich eine kurze Animationssequenz gezeigt, damit man nicht nur endlose Beschreibungen zu sehen bekommt. Die Werbung verspricht "Spectacular Animations". Gegenfrage: Wo sind sie? Sind damit etwa die nur wenige Sekunden dauernden, ruckartigen, farbarmen und groben Grafiken gemeint, die hier und da die Augen beleidigen? Zu Beginn staunt man noch über tolle 256-Farben-Kunstwerke in "Space-Quest-IV"-Qualität, aber je weiter man sich vorarbeitet, desto weniger wird geboten.



Pohls zweiter Streich ist nicht ganz so gelungen.

Eine harte Nuß

Wenn Sie bislang Ihren Adventure-Bedarf bei der Konkurrenz (LucasArts, Sierra, Westwood) gedeckt haben und der Meinung sind, reif genug für das "Profi-Lager" von Legend zu sein, sollten Sie sich das lieber noch einmal gut überlegen. Sie bekommen mit Homeworlds ein Programm, bei dem ein Normalsterblicher (das heißt, bei Ihnen zuhause hängt nicht das "First Certificate in Oxford English" über dem Schreibtisch) vermutlich schon nach einer Stunde entnervt aufgeben wird.

Die Puzzles sind zwar (im nachhinein betrachtet) eigentlich immer recht logisch aufgebaut, aber ein Larry- oder Monkey Island-Spieler mit Schulenglisch-Kenntnissen wird bald mit fliegenden Fahnen zu seinen Lieblingen zurückkehren. Außerdem ist es doch recht langweilig, mit einem guten (!) Wörterbuch und dem Hint Book bewaffnet, tippend und klickend eines der zur Zeit anspruchsvollsten Adventures zu "lösen".

Petra Maueröder ■





STEEL EMPIRE

Probleme beim Treffen der kleineren Roboter mit Raketen? Mit der Kombination der Taste zum Waffenwechseln und der Steuertaste (Cursor) lassen sich die Formationen der Langstreckenraketen ändern. Schon einmal mit einem einzigen Mercury eine schwere Befestigungsanlage zerstört? Man braucht nur einen schnellen Cyborg (ein Achilles ist am besten) und einen dichten Nadelwald. Man pirscht sich jetzt am Rand des Spielfeldes entlang, bis man die Rückseite der Verteidigungsanlage erreicht hat. Mit ein wenig Glück ist man jeder Rakete entgangen. Nun schleicht man sich von hinten an die Hauptstadt heran und zerstört diese. Wahrscheinlich kann man auch noch ein paar feindliche Cyborgs zerstören. Man stellt sich außerhalb der Verteidigungsmauern direkt hinter einen Roboter und versucht nun, die Raketen seiner eigenen Verteidigungsanlage auf ihn zu lenken. Mit Keyinit kann man die Tastensteuerung verstellen.

Sascha Herrmann

MIGHT AND MAGIC - DARKSIDE OF XEEN

Wer sich bei Might And Magic 5 mit unlauteren Mitteln durch die Spielewelt schlagen will, sollte zunächst einmal ein neues Spiel beginnen und dann sofort abspeichern. Mit einem Disketten-Editor wird dann der neu entstandene Spielstand geöffnet und folgende Werte auf "ff" geändert.

0990:	11, 0d
09a0:	0d, 13, 10, 0f, 0c
0ac0:	07, 07, 07, 07, 07, 07
0ad0:	0c, 02
0af0:	0c
0b00:	0a, 14, 10, 0e, 0d, 0e
0c20:	07, 07
11e0:	08, 14, 0d, 11
11f0:	0e, 0f, 0f
1300:	00, 00
1310:	00, 00, 05, 05
1320:	05, 09
18d0:	0e, 0c, 0e, 11, 0f, 12, 11
19f0:	05, 05, 05, 14, 05
1a00:	00
1a10:	0a, 00
1cf0:	0f, 0f, 0f, 10
1d00:	0f, 0c, 0a
1e10:	02, 02
1e20:	02, 02, 02, 14
1e30:	0c, 02
2280:	13, 0a, 08, 13, 10, 10 0e
23c0:	10, 00

Die Eigenschaftswerte jeder Person der Standard Party sind nun auf fast unschlagbare 255 gesetzt - einer lockerleichten Lösung des Spiels steht also nichts mehr im Wege.

Thomas M. Fuchs

X-WING

Hier ein paar Tips für alle Raumpiloten, die bei X-Wing nicht weiterkommen. Man nimmt einen Diskeditor und verändert damit die Datei "Name.Plt". Um den Rang seines Piloten zu ändern, gibt man bei "A" folgendes ein:

00h - Flight Cadet
01h - Flight Officer
02h - Lieutenant
03h - Captain
04h - Commander
05h - General

Bei "B" kann man seine Punktzahl editieren
Bei "C" wird der Erfahrungsgrad von Rookie bis Top Ace verändert, wobei "ffh" die höchste Stufe einnimmt.
Bei "D" kann man sich alle Training-Badges verschaffen, in der Reihenfolge X-Wing, Y-Wing und A-Wing (von "00h" bis "08h")

0000: 00 00 00 aa bb bb 00 cc cc 00 00 00 00 00 00
0080: 00 00 00 00 00 00 dd dd dd 00 00 00 00 00 00

Martin Bundnagel

SYNDICATE

Bei dem erst kürzlich erschienen Top-Game Syndicate kommt man mit diesem Trick zu $90.000.000 und man hat vor der ersten Mission die Wahl zwischen allen Körperteilen. Dazu muß man im Menü auf das Feld "Spiel neu starten" gehen und dieses betätigen. Danach geht man auf das Feld "Spiel laden/sichern" und wählt es an. Jetzt bemerkt man auch den einzigen Haken an diesem Trick: Er funktioniert nur dann, wenn die erste Speicherstelle frei ist. Erfüllt man diese Bedingung, so kann man jetzt diese (und nur diese) Speicherstelle laden und die Missionen beginnen. Nun hat man alle oben genannten Vorteile auf seiner Seite und kann das Spiel ruhig angehen lassen. Ein Tip für alle, bei denen die erste Speicherstelle schon besetzt ist: Einfach die Save-Datei löschen und der Cheat sollte funktionieren.

Jan Preissler

KOMPLETTLÖSUNG WORLD OF XEEN

Nachdem man beide Intros (Dark Side of Xeen und Clouds of Xeen) gesehen hat, startet man das Spiel erneut und geht zum Pharao. Dort bekommt man folgende Aufträge damit Prinz Roland und Königin Kalindra heiraten können und die Welt vereinigt werden kann:
- Die vier Schläfer wecken (Wolkenweg an den Ecken die Wörter Erde, Wasser, Luft, Feuer eingeben, die Ebenen durchsuchen und die Schläfer wecken).
- Die vier Maschinen in den Ecken der anderen Welt aktivieren (Clouds of Xeen, Zauber-Sprung verwenden).
- Prinz Roland befreien
- Den Weg über den Dunklen Turm finden.

Um Prinz Roland zu befreien müßt Ihr erst die Silberne ID Card bekommen. Ihr findet sie im Drachenturm auf der Wolkenebene. Das Wort an der

Statue lautet "Unendlichkeit". Ansonsten muß man nur einige Drachen töten, was zu dem Zeitpunkt kein Problem mehr sein dürfte. Außerdem findet man einige Hinweise sowie Gold und Gems. Im Dungeon von Alamar kommt man mit der ID Card einen Raum weiter, wo man den Schlüssel für den Dunklen Turm findet sowie einen Schädel, der die Goldene ID Card verlangt.
In den einzelnen Ebenen des Dunklen Turms müssen die Gongs geschlagen werden, um in die nächste Ebene zu gelangen. Nachdem man alle Golems besiegt hat und sich in Ebene 4 befindet, löst man das Rätsel, indem man auf jeder Ebene eine Großansicht der Karte vornimmt (zum Vorschein kommen die Zahlen, die man multiplizieren muß). Ergebnis = 120. Aus dem Glaskasten bekommt man die goldene ID Card, mit der man im Alamar Dungeon einen Raum weiterkommt und Prinz Roland befreit. Mit dem Amulett macht man sich auf den Weg zur Südlichen Sphinx.
In der Sphinx (Clouds of Xeen) erkundet man die einzelnen Ebenen und findet auf Ebene 1 einige Tränke und Mumien. In zwei Räumen liegen einige größere Schätze herum. Achtung, nur ein Schatz ist greifbar. Also vorher abspeichern. Die beiden Kerzen sind Finten, auch wenn man ihnen Geld gibt, nutzt es einem sehr wenig. Man muß sich leider durch die schwingenden Beile hindurchmogeln (am besten mit Schlafen und Zauber-Sprung). Ist man hindurch, begibt man sich auf Ebene 2, wo man verflucht ankommt und weggestoßen wird. Dieser Tatsache kann man vorbeugen, indem man abspeichert und die Platten im kleinen Raum vorher genau untersucht. Die verfluchten überspringt man dann nach dem Laden des eben abgespeicherten Spielstandes. Der Name der Sphinx lautet Picard2. In Ebene 2 angekommen, begibt man sich zum zweiten Thron und bekommt von Picard im Tausch gegen das "kleine Etwas" die Melodie des Öffnens. Mit der Melodie begeben wir uns wieder in den Dunklen Turm zur Ebene 4 und brechen das Siegel. Danach nur noch dem Wolkenweg folgen (Rasten und Zaubern nicht vergessen) und zur Pyramide springen. Viel Spaß beim Ansehen des endgültigen Intros.

Für alle, die im Dungeon des Todes das Kreuzworträtsel noch nicht gelöst haben, im folgenden auch dafür die Lösung. In der Ebene danach den letzten Schrein nicht zerstören, da sonst der Dungeon einstürzt. An den anderen Schreinen bekommt man nochmal Erfahrungspunkte.

Abschnitt 5

WAAGRECHT

1	Stab des Königs	= Zepter
2	Transportzauber	= Teleport
3	Bewegungszauber	= Zeit verzerren
4	Herrscher	= König
5	Graf Giftzahn	= Vampir
6	Gefangene Königin	= Kalindra
7	Zauberei	= Magie
8	Ansammlung von Häusern	= Stadt
9	Zauber gegen Schwäche	= Erfrischen
10	Vorhersager	= Prophet
11	Wüstenechse	= Iguana
12	Irrtum	= Fehler
13	Aus seinem Raumschiff befreit	= Corak
14	Ätzende Flüssigkeit	= Säure
15	Ort des Kampfes	= Arena
16	Bogen-Schießer	= Schütze
17	Verlor das heilige Elfenbuch	= Tito
18	Zauberin	= Magierin
19	Zauber gegen Tod	= Wiederbeleben
20	Mann, der Wälder bevorzugt	= Waldläufer
21	Schloß in der Verbotenen Zone	= Alamar
22	Gegenteil von Böse	= Gut
23	Paßwort von Schloß Basenji	= Der Wolf
24	Stadt der Untoten	= Necropolis
25	Tiermund	= Schnauze
26	Gegenteil von Weiß	= Schwarz
27	Zweihänder-Schwert	= Flamberge
28	Spruch	= Zauber
29	Name der Welt	= Xeen
30	Name des Urbaumes	= Rinde
31	Greifvogel	= Geier
32	Wertvolles Metall	= Gold
33	Geschwindigkeit	= Tempo
34	Märchen mit personifizierten Tieren	= Fabel
35	Jemand, der Fische fängt	= Fischer
36	Spruch der Wahrnehmung	= Hellsehen
37	Speer mit 3 Spitzen	= Dreizack
38	Grunzendes Tier	= Schwein
39	Knochengerüst	= Skelett
40	Stadt der Magier	= Sandstadt
41	Kraftquelle	= Energie

SENKRECHT

42	Kalindras Titel	= Königin
43	Großes Echsenmonster	= Drache
44	Ellingers Turm steht dort	= Schloßblick
45	Stadt der Geister	= Wintertod
46	Teil vom Kleid des Vogels	= Feder
47	Man braucht ein Amulett, um hineinzugelangen	= Sphinx
48	Brutales Tier	= Bestie
49	Stärke	= Kraft
50	Gegenteil von Gesund	= Krank
51	Auszubildender	= Lehrling
52	Einer, der stiehlt	= Dieb
53	Priester und Magier	= Druide
54	Hat 8 Arme	= Oktopus
55	Ist mit Spinnen verwandt	= Arachnoid
56	Zauberer	= Magier
57	Halb Löwe, halb Adler	= Greif
58	Käfer und Biene	= Insekt
59	Wand	= Mauer
60	Furcht	= Angst
61	Präzision	= Genauigkeit
62	Name des Throns	= Falista
63	Gespenst	= Geist
64	Burg	= Schloß
65	Hügelkletterer	= Bergsteiger
66	Wasserreptil	= Alligator
67	Untergrundverlies	= Dungeon
68	Große Maus	= Ratte
69	Kleiner Mensch	= Zwerg
70	Gegenstück zu Wasser	= Feuer
71	Gegenstück zu Feuer	= Wasser
72	Sehr dummes Monster (Humanoid)	= Oger
73	EingewickelterToter	= Mumie
74	Nicht lebendig, aber auch nicht tot	= Untoter
75	Gegenstück zu Mann	= Frau
76	Transportmittel in Xeen	= Spiegel
77	Gegenteil zu oben	= Unten
78	Primitive brutale Person	= Barbar
79	Geflügeltes Pferd	= Pegasus
80	Königliche Kopfbedeckung	= Krone
81	Initialen des Autors des Spieles	= JVC

82	Knast	= Gefängnis
83	Rundes Ding	= Kugel
84	Kartenmacher	= Kartograf
85	Unterirdischer Abwasser-Gang	= Kanal
86	Gegenteil zu Leben	= Tod
87	Halb Mann, halb Stier	= Minotaur
88	Gegenteil zu Dunkel	= Hell
89	Feuer, Wasser, Luft, Erde	= Elemente

THORSTEN VAHLE

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 300,-!**

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Komplettlösung Teil 2

BETRAYAL AT KRONDOR

James, Locklear und Patrus helfen Duke Martin und Baron Gabot, eine Verteidigung gegen den Angriff der "moredhel" Verräter auf Northwarden aufzubauen.
Zuerst spricht man mit den beiden Adligen. B.G. hält sich in der Stadt auf, D.M. lungert südlich der Stadt herum.
Die drei Kisten, von denen Duke Martin gesprochen hat, sind in der Hügellandschaft im Nordwesten der Stadt versteckt. Die Paßwörter lauten "onion", "outside" und "door". Das einzig wirksame Gift, das auch ganz in der Nähe erworben werden kann, ist "coltari". Hat man das Essen vergiftet, legt man es zurück in die Kisten.
Dann sucht man Tamney the Minstrel in einer Scheune nahe der Stadt Dencamp auf. Das Öffnen der Tore erfordert mindestens 30 Stärkepunkte. Hat diese keiner, kauft man sich "Fadamor´s Formula". Die "Steine", nach denen Tamney gefragt hat, sind in einem Keller, östlich von Dencamp. Es gibt zwei Seitenwege, die dort hinführen. Die Truhe mit den Steinen steht im Norden des Kellers...
Tamneys Diamanten sollten dem Höchstbietenden verkauft werden. Mit dem Geld bezahlt man die Goblins, die den Paß zu den Northlands bewachen. Als nächstes müssen die Helden die Kriegsschauplätze in ihren Besitz bringen, das heißt, sie müssen sie Captain Kroldech stehlen. Er lebt in Raglam in einem der Häuser. Man geht zum Pionier (engineer), der im Haus neben der Taverne wohnt. Er verrät einem nur, wo der fehlende Teil des Katapults ist, wenn Patrus schlechter Laute spielt als er selbst. Der sicherste Weg ist, Patrus einfach abzufüllen, so daß seine "barding skill" ins Bodenlose sinkt. Nun holt man sich das Teil (Vorsicht Falle!) und macht das Katapult schußbereit, bringt es nach Raglam zu Kroldechs Haus und beschießt dieses. Dann holt man sich schnell die Kriegspläne und bringt sie zu Duke Martin. Zum Dank trägt dieser Euch eine neue Mission auf: man soll sechs "moredhel" Zauberer finden und töten. Sie halten sich bei einem Haus im Südosten von Dencamp auf, das südlich der Hauptstraße liegt. Für den Kampf werden die Helden wahrscheinlich mehrere Anläufe brauchen, da die Zauberer ziemlich mächtig sind. Vor dem Kampf sollte jeder Charakter mit Stärkungsmittel vollkommen geheilt werden. Auch alle möglichen "Steigerungsmittel" für Waffen oder Rüstungen sollten verbraucht werden. Stehen die Helden neben den Zauberern, können diese keine Sprüche benutzen. Nach dem Kampf ist der fünfte Abschnitt beendet.

Abschnitt 6

Owyn und Gorath machen sich auf die Suche nach Pug und Gamina. Der einzige Anhaltspunkt ist eine versteckte Nachricht, die in die Wand von Pugs Zimmer in Krondor eingebrannt ist: The Book of Macros.
Man geht zurück in die Kanalisation unter Krondor. Dort trifft man in der Südostecke auf Katt. Sie fragt nach dem "Idol of Lasur", das im zweiten Level zu finden ist. Falle!
Wieder im Freien, sollte man sich auf einige Kämpfe gefaßt machen, da man in der Umgebung von Malac´s Cross auf einige "Phantian serpent priests" treffen kann. Für den Kampf gilt dasselbe wie für Abschnitt 5 unten.
Dort trifft man Abbot Graves, der die Helden beauftragt, Mitchell Waylander zu finden. Also geht man zu Sloop, dessen Haus ganz in der Nähe des Ladens steht; von ihm bekommt man eine Notiz, die zu Abbot zurückgebracht werden muß...Der Schlüssel zu Stellans Haus in Eggley befindet sich am Leib des Toten außerhalb von Krondor. Man nimmt ihn an sich und geht nach Eggley und holt sich dort aus Stellans Haus die Karte, auf der der Geheimeingang zur Bibliothek in Sarth eingezeichnet ist. Sarth kann nur durch die unterirdischen Höhlen betreten werden. Hat man die Treppen zur Bücherei gefunden, sollten die Regale sorgfältig nach den gesuchten Informationen durchsucht werden. Folglich muß man als nächstes "Elvandar forest" aufsuchen. Der einzige Eingang führt durch die Minen des Mac Mordain Cadal, südlich von Lamut. Innerhalb des Elavandar Forest, im Nordosten des kleinen abge-

trennten Gebietes, residiert zur Zeit Prinz Calin. Er kann einem den Weg durch den Wald zeigen. Auf der Suche nach Thomas kämpft man sich entweder den Weg zum nordöstlichen Gebiet des Waldes frei oder man geht durch die "Ancient Ruins". Sie liegen weiter im Westen, nördlich des Flusses. Den benötigten Schlüssel bekommt man von Prinz Calin.

Abschnitt 7

James, Locklear und Patrus sollen die "Rift Machine" im Dinwood-Wald aufspüren und sie mit Hilfe eines magischen Gegenstandes zerstören.
Dazu geht man in südöstlicher Richtung und trifft Duke Martin und Obkahr, die wertvolle Ratschläge geben.
Ganz im Nordwesten des Waldes gibt es eine "moredhel" Truhe, für die das Paßwort "snowflake" lautet. Das in Erfahrung gebrachte Paßwort gilt für die von den Goblins bewachte Brücke. Ist die Brücke überquert, sucht man nach Moreaulf, und zwar östlich am Fluß entlang.
Die zu findende Truhe steht in der Südwestecke in einem Canyon. Sie läßt sich mit dem Wort "victory" öffnen. Danach geht man nach Norden, zum schwerbewachten Squire Philipp. Nun sollte man alles Nötige haben.
Die "Rift Machine" befindet sich ziemlich in der Mitte des Waldes auf einer von Flüssen und Gebirgen abgeschnittenen Halbinsel. Eines der Gebirge ist eine von Magiern erzeugte Illusion. Dort steht die "Rift Machine".
Äußerst schwierig ist der Kampf mit den Bewachern. Sehr wirksam ist ein magischer Gegenstand namens "Rorics Seal", der "Mind Melt"-Zaubersprüche bewirkt.

Abschnitt 8

Abschnitt 8 spielt in einer feindlichen, seltsamen anderen Welt. Hier suchen Owyn und Gorath nach Pug und Gamina. Magie kann nicht wie gewohnt benutzt werden. Zuerst muß Owyn einen Kristallstab (crystal staff) finden - im Nodosten der Insel, in einem der Gebäude - und, um den Stab benutzen zu können, eines der kristallinen Gewächse im Freien.

Versucht, die Marmorsäulen im Norden anzuklicken. Danach holt man sich den "Cup of Rlln Skrr" aus einem von Panth-Tiandns schwerbewachtem Haus in der Südostecke der Insel. Ganz in der Nähe ist auch der Zauberspruch "Strength Drain" zu finden, der unbedingt benötigt wird. Hat man ihn gefunden, bringt man den "Cup of Rlln Skrr" zurück zur Säule, klickt sie an und wird zu Pug teleportiert, die man schnell befreit. Jetzt kann man auch das Gebiet in der Südwestecke durchqueren, ohne verletzt zu werden. Gamina wird in einem Käfig in unterirdischen Höhlen gefangengehalten. Die Wind Elementals können nur durch "Strength Drain" besiegt werden, und zwar sollten immer zwei Sprüche auf einmal auf ein Monster kommen.

Abschnitt 9

Owyn, Gorath und Pug müssen verhindern, daß Makala "Lifestone" erreicht. Dazu töten sie die sechs Zauberer aus Kelewan. Außerdem nehmen sie den Schlüssel "ward of ralensheb" vom Körper des Goblins im ersten Raum weg.

Das "Oracle of Aal" befindet sich im Nordosten der Höhlen, ebenso der Eingang zum 2.Level, wo man auf die sechs Magier trifft, die sich dort irgendwo aufhalten. Sie sind schwer bewacht....
Das war's!!

Niels Köhrer

PRINCE OF PERSIA 2

Hier ein paar Tips für die Prince 2-Spieler, die an den Rätseln des Spieles scheitern. Wenn man das Spiel starten möchte, gibt man "PRINCE YIPPEEYAHOO" ein. Danach hat der Prinz eine Menge interessanter Fähigkeiten bekommen:

Extra-Leben	SHIFT+T
Leben verlieren	SHIFT+K
Langsam fallen	SHIFT+W
Screen umdrehen	SHIFT+I
Screen verdunkeln	SHIFT+B
Schattenmensch	SHIFT+S
nächter Level	ALT+N
Feinde töten	K
mehr Zeit erhalten	+
Zeit verringern	–

Jetzt noch ein paar kleine Tips und Tricks für die Spieler, die das Spieler lieber ehrlich durchspielen möchten.

Level 2 - Um die Höhle zu öffnen, darf man die Steinplatte mit dem Symbol nicht berühren. Ihr müßt also versuchen alle anderen Platten zu versenken.
Level 5 - Um mit dem Teppich fliegen zu können, muß man erst an einem nicht verwundbaren Gerippe vorbei. Um es zu besiegen, muß man kurz in das Bild hineingehen und dieses dann sofort wieder verlassen. War man in dem Bild, so wird eine andere Hintergrundmusik beginnen. Man geht jetzt tiefer in das Bild hinein und wartet, bis die Musik wieder verstummt. Dann kann man die Tür öffnen, die sich hinter dem Gerippe befindet. Nun muß man vorsichtig versuchen, durch die offene Tür zu gelangen.

Letzter Level: Im letzten Level befindet man sich auf einem Schachbrett. Jetzt muß man mit dem Zauberer kämpfen. Zuerst geht man nach rechts und tötet die Scheinbilder des Magiers. Dann geht man nach oben und anschließend nach rechts. Hier stellt man sich genau neben den Zauberer und zieht das Schwert. Er bekommt es an den Kopf und fällt um. Jetzt verwandelt man sich in einen Schattenmensch und bringt ihn durch das Betätigen der Taste "STRG" um die Ecke.

Florian Reinholz und Marko Wolf

WAR IN THE GULF

Man tippt am Spielstand-Screen statt des eigenen Namens "Let Me Cheat" ein und klickt anschließend den Reset-Button - als Zeichen, daß der Cheat nun aktiviert ist, sinkt die Zahl neben Losses um eins. Nun steht die komplette Landkarte als Missionsgebiet zur Verfügung und außerdem bewirkt das gleichzeitige Drücken der Tasten ALT und "W", daß man jede Schlacht sofort gewinnt.

Jakob Neher

SYNDICATE

Bei diesem Spiel gibt es einen sehr interessanten Schummel-Modus. Man erreicht mit dem Firmennamen verblüffende Effekte: "Nuk Them" läßt den Spieler alle Missionen anwählen und "Rob A Bank" bringt irrsinnig viel Geld. "To The Top" bringt eine Menge Geld, man kann alle Missionen auswählen und die Forschungsabteilung hat schon alle Waffen entwickelt.

Jan Kamp

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Monat
1	(1)	**Syndicate**	Electronic Arts/3.Monat
2	(3)	**X-Wing**	Lucas Arts/7.Monat
3	(4)	**Pinball Dreams**	21st Century/2.Monat
4	(2)	**Strike Commander**	Origin/5. Monat
5	(8)	**Maniac Mansion 2**	Lucas Arts/2.Monat
6	(-)	**Prince Of Persia 2**	Broderbund/1.Monat
7	(5)	**Eishockey Manager**	Software 2000/4.Monat
8	(-)	**Tornado**	Digital Integration/1.Monat
9	(9)	**Lemmings 2**	Psygnosis/6.Monat
10	(6)	**Comanche Global Chall.**	Nova Logic/5.Monat

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Monat
1	(2)	The 7th Guest	Virgin Games/5.Monat
2	(1)	Maniac Mansion 2	Lucas Arts/2.Monat
3	(3)	Der Patrizier	Ascon/5.Monat
4	(10)	Dune	Virgin Games/2.Monat
5	(7)	King's Quest	Sierra/2.Monat
6	(9)	Wing Commander	Origin/5. Monat
7	(4)	Battle Chess	Interplay/5.Monat
8	(5)	Sherlock Holmes 2	Mindscape/5.Monat
9	(6)	Monkey Island	Lucas Arts/5.Monat
10	(8)	SWOTL	Lucas Arts/5.Monats

Die PC Games Coverdisk 11/93

So geht´s...

Die spielbare Vollversion von **Energie Manager** befindet sich in einer komprimierten Archivdatei auf der Coverdisk. Um **Energie Manager** spielen zu können, muß es entpackt und auf Ihrer Festplatte installiert werden.

Festplatteninstallation:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.

2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit
   b: (+Entertaste)
oder **a: (+Entertaste)**
   je nachdem, wie Ihr **3,5"** Laufwerk benannt ist.

3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit
   install (+Entertaste).

4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis **EMANAGER** auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien. Anschließend gelangen Sie zurück zum **DOS** und gleichzeitig in den Installationspfad. Gestartet wird das Spiel, indem Sie im Verzeichnis **EMANAGER** das File **START (+Entertaste)** aufrufen.

Wir übernehmen Garantie,

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 11/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
90327 Nürnberg

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: ____________

Straße, Hausnummer: ____________

PLZ, Wohnort: ____________

Fehlerbeschreibung: ____________

Rauser Computer Advertising GmbH

Energie-Manager

Bei diesem Spiel können sich bis zu vier Spieler mit viel Spaß und Vergnügen anhand einer Wirtschaftssimulation mit dem Thema "Energiesparen" auseinandersetzen. Jeder Spieler soll während mehrerer Spieldurchläufe versuchen, eine florierende und umweltbewußt geführte Restaurantkette in Deutschland aufzubauen.

Gespielt wird jeweils immer für ein Quartal, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Spielerpositionen, die nicht besetzt sind, werden vom Computer übernommen. Für den Aufbau und die Investitionen steht jedem Mitspieler zunächst ein begrenztes Budget zur Verfügung, das sich aber im weiteren Spielverlauf durch Ausgaben und Einnahmen ständig verändert. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Energiesparpreise zu sammeln, die von den einzelnen Städten jährlich an den energiebewußtesten Restaurantbesitzer verliehen werden. Sieger des Spiels ist, wer als erster 20 Energiesparpreise in mindestens fünf verschiedenen Städten erhalten hat.

Um die Wirtschaftssimulation realistisch zu gestalten, sind viele verschiedene Maßnahmen unter energiesparerischen Gesichtspunkten zu ergreifen, was zu einem Wettbewerb zwischen den einzelnen Spielern führt und den eigentlichen Reiz des Spiels ausmacht.

Voreinstellungen:

Bevor es richtig losgeht, muß jeder einzelne Spieler seine Restaurantart (Italienisch, Asiatisch usw.) sowie den Namen des Restaurants und dessen Logo (Firmenzeichen) festlegen. Anschließend muß der Spieler den Hauptsitz seines Unternehmens bestimmen. Hierbei kann er eine von neun deutschen Städten auswählen.

Grundstücke:

Um ein Restaurant eröffnen zu können, braucht man natürlich erstmal ein Grundstück. Man kann aus fünf verschiedenen Größen und unterschiedlichen Standorten wählen, wobei jeder Spieler den Kosten-Nutzen-Faktor für sich abwägen muß, denn eine zentrale Lage wirkt sich umsatzsteigernd aus, ist dafür aber auch um so teurer.

Architekturbüro:

Auf dem erworbenen Grundstück kann nun also ein Restaurant gebaut werden, wofür den Spielern vier verschiedene Größen zur Auswahl stehen. Zusätzlich werden den Bauherren umweltbewußte und energiesparende Bauweisen angeboten, die wie in der Realität teurer sind, sich aber nach einiger Zeit gewinnbringend auswirken.

Die Entwicklung seiner Umsätze kann jeder Spieler anhand der Quartalsabrechnungen und der Aufschlüsselung verfolgen.

Einrichtungshaus:

Steht nun das Restaurant, muß die entsprechende Einrichtung erstanden werden, wobei ebenfalls Vorausdenken vom Spieler gefordert wird. Je nach Größe und Art des Restaurants werden verschiedene Mengen von Einrichtungsgegenständen benötigt, deren technische Daten teilweise amüsant, aber auch realitätsnah auf dem Bildschirm dargestellt werden, damit der Spieler die Möglichkeit hat, die einzelnen Produkte zu vergleichen.

Arbeitsamt:

Jetzt fehlt nur noch das Personal, bevor das Restaurant endlich eröffnet werden kann. Beim Arbeitsamt findet man die benötigten Arbeitskräfte wie Köche, Kellner usw., wobei natürlich nicht immer auf Anhieb die gewünschte Art und Qualität zur Verfügung stehen. Hierbei ist ebenfalls die Anzahl der Beschäftigten von Größe und Art des Restaurants abhängig.

Fahrzeuge:

Bei der Einstellung der Mitarbeiter sollten auch die Kunden berücksichtigt werden, die das Essen lieber ins Haus geliefert bekommen. Diese Mitarbeiter benötigen dann natürlich auch ein entsprechendes Fahrzeug, das unter vier verschiedenen Typen und Umweltverträglichkeiten ausgesucht werden kann. Es kann schon einmal vorkommen, daß ein Fahrer ausfällt. Dann muß man eben selbst einspringen. Dargestellt wird diese Situation in einer interaktiven Fahrsequenz, wobei der Spieler die beste Route selbst festlegen muß und anschließend versuchen sollte, so ökonomisch wie möglich zu fahren.

Werbeagentur:

Zusätzlich zu diesen Maßnahmen kann man eine Werbeagentur aufsuchen, um sein Restaurant durch gezielte Werbung in den Medien bekannt zu machen und gleichzeitig mehr Kunden zu gewinnen. Außerdem hat man die Möglichkeit, durch Unterstützung von Umweltkampagnen sein Image aufzubessern. Die Höhe des Werbebudgets kann jeder Spieler selbst festlegen. Diese Komponente stellt gegenüber anderen Wirtschaftssimulationsspielen eine entscheidende Neuerung dar und wirkt sich in diesem Spiel durch die erhöhte Wirklichkeitsnähe motivationssteigernd aus.

Bank & Börse:

In der Bank kann jeder Spieler seinen Kontostand überprüfen und ihn in der Börse durch Aktienspekulation sogar noch erhöhen. Jeder Spieler besitzt Aktien seines Unternehmens und kann somit Anteile verkaufen oder Anteile finanzschwacher Mitspieler aufkaufen, womit diese enteignet und aus dem Spiel geworfen werden.

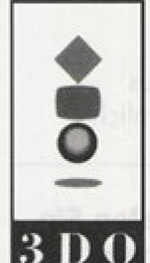
Bahnhof:

Ist ein Spieler an einem Standort erfolgreich und erzielt laufend Gewinne, so kann er sein Geld auch in neue Filialen in anderen Städten investieren. Der Bahnhof ist die Verbindungsmöglichkeit von einer Stadt zur anderen.

Leserbefragung PC Games '93

in Zusammenarbeit mit Rauser Computer Advertising

Für Ihre Mühen im Rahmen dieser Leserbefragung sollen Sie natürlich angemessen entlohnt werden. Aus diesem Grund verlosen wir zusammen mit Rauser Computer Advertising unter allen Einsendern:



Ein 3DO-Videospiele-Packet:

- **ein 3DO-Videospiel**
- **ein Farbfernseher**
- **drei Spiele**

Machen Sie mit, es lohnt sich. Füllen Sie die vier folgenden Seiten am besten heute noch aus und schicken Sie diese an:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion: PC Games
Kennwort: Leserbefragung
Isarstraße 32
90451 Nürnberg



1. Ihr Geschlecht
☒ männlich
❑ weiblich

2. Ihr Alter
☒ bis 15 Jahre
❑ 15 bis 17 Jahre
❑ 18 bis 20 Jahre
❑ 21 bis 15 Jahre
❑ 26 bis 30 Jahre
❑ 31 Jahre und älter

3. Ihre Tätigkeit
❑ Grundschule
❑ Hauptschule
❑ Realschule
☒ Gymnasium
❑ Auszubildender
❑ Ersatz-, Wehrdienst
❑ Student
❑ berufstätig
❑ Beruf: ______

4. Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Ihres Wohnortes?
5

5. Wenn Sie die aktuelle PC Games-Ausgabe bewerten, welche Schulnote erhält sie?
2

6. Seit wann lesen Sie PC Games?
Ausgabe 10/92

7. Was finden Sie an PC Games gut?
fast alles

8. Was finden Sie an PC Games weniger gut?
CD-ROM

9. Welche Rubriken lesen Sie in PC Games? (Zutreffendes bitte ankreuzen)
☒ News
☒ Reviews
☒ Previews
☒ Tips & Tricks
☒ Leserbriefe
❑ CD-ROM
☒ Hardware
☒ Specials

10. Welche Themen vermissen Sie in PC Games?
______

LESERBEFRAGUNG

11. PC Games halten Sie im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen):

sehr	ziemlich	weniger	gar nicht	
❑	☒	❑	❑	abwechslungsreich
☒	❑	❑	❑	aktuell
❑	☒	❑	❑	kompetent
☒	❑	❑	❑	hilfreich
☒	❑	❑	❑	informativ
☒	❑	❑	❑	kritisch
☒	❑	❑	❑	preisgerecht
☒	❑	❑	❑	sachlich
☒	❑	❑	❑	Tendenzen aufzeigend
☒	❑	❑	❑	übersichtlich
☒	❑	❑	❑	verständlich
☒	❑	❑	❑	optisch ansprechend

12. Wieviele Seiten der PC Games lesen Sie?

❑ etwa die Hälfte
☒ etwa drei Viertel
❑ alle/fast alle

13. Wie lange lesen Sie PC Games?

❑ bis 1h
❑ bis 2h
☒ bis 3h
❑ länger als 3h

14. Ich sammle PC Games-Ausgaben.

☒ ja
❑ nein

15. Wie nahe steht Ihnen PC Games? (Bitte tragen Sie eine Punktzahl zwischen 7 (steht mir überhaupt nicht nahe) und 1 (steht mir sehr nahe) ein.

2 ______

16. Wie beurteilen Sie das Verhältnis von Anzeigen und Redaktion?

☒ ausgewogen
❑ zu viele Anzeigen

17. Welche Informationen entnehmen Sie den Anzeigen in PC Games?

☒ Anregungen für Kaufentscheidungen
❑ Hinweise auf Serviceleistung
☒ Neuigkeiten über Produkte und deren Eigenschaften
☒ Preise
❑ keine
❑ andere, nämlich ______

18. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflußt durch (Zutreffendes bitte ankreuzen):

stark	teilweise	gar nicht	
❑	☒	❑	PC Games-Artikel
❑	❑	☒	Produktanzeigen
☒	❑	❑	Demosoftware
❑	☒	❑	Messebesuche
☒	❑	❑	Mund-zu-Mund-Propaganda
❑	☒	❑	Preis
☒	❑	❑	Qualität
☒	❑	❑	Service
❑	❑	❑	anderes, nämlich ______

19.Welche anderen Computer-Magazine lesen Sie regelmäßig?

❑ Play Time
❑ Power Play
❑ ASM
❑ PC Player
❑ PC Review
❑ PC Joker
❑ Computer Persönlich
❑ Chip
❑ CT
❑ PC Welt
❑ Win
❑ Mega Fun
❑ Video Games
❑ PC Action
❑ Amiga Fun
❑ Amigo!
❑ Magic Disk
❑ Game On
❑ andere, nämlich ______

20. Wo kaufen Sie PC Games?

❑ Zeitschriftenhandel
❑ Supermarkt
❑ Bahnhofsbuchhandel
❑ andere, nämlich ______

21. Welche sonstigen Zeitschriften lesen Sie regelmäßig?

❑ TV Spielfilm
❑ TV Movie
❑ TV Guide
❑ Cinema
❑ Wiener
❑ Tempo
❑ Max
❑ Kino News
❑ Stadt-Magazine
❑ Bravo
❑ Pop Rocky
❑ Popcorn
❑ Limit
❑ Mickey Maus
❑ andere, nämlich ______

22. Wo spielen Sie am häufigsten?

☒ Zuhause
❑ bei Freunden
❑ Schule
❑ Arbeit

23. Wie lange spielen Sie durchschnittlich in einer Woche?

❑ bis 1h
❑ 1h bis 5 h
❑ 6 h bis 10 h
☒ mehr als 10 h

24. Würden Sie Ihren Computer als Ihr wichtigstes Hobby bezeichnen?

☒ ja
❑ nein

25. Beabsichtigen Sie in den nächsten sechs Monaten, einen Computer oder sonstige Hardware zu kaufen ?

❑ nein
☒ ja
wenn ja, welche?
❑ 386
❑ 486
❑ Pentium
❑ Monitor
❑ Nadeldrucker

☐ Laserdrucker
☒ Soundkarte
☐ Grafikkarte
☐ CD-ROM-Laufwerk
☐ RAM
☐ Maus
☐ Joystick
☐ Mega Drive
☐ Master System
☐ Game Gear
☐ SNES
☐ NES
☐ Game Boy
☐ andere, nämlich ______

26. Welche Computer, Hardware oder Videokonsolen besitzen Sie?

☐ 286
☒ 386
☐ 486
☐ CD-ROM-Laufwerk
☐ Soundkarte
☐ Amiga
☐ Atari ST
☐ C64
☐ Apple Macintosh
☐ Mega Drive
☐ Master System
☐ Game Gear
☐ SNES
☐ NES
☒ Game Boy
☐ andere, nämlich Atari 2600

27. Wie stehen Sie hochqualitativen, frei kopierbaren, durch Firmen gesponserten Computerspielen gegenüber?

☐ sehr positiv
☒ positiv
☐ neutral
☐ negativ

28. Stört Sie Werbung in Computerspielen?

☐ Ja
☒ Nein

29. Kennen Sie folgende Werbespiele?

gespielt	davon gehört	
☐	☐	Das Erbe
☐	☐	BHV- Trilogie
☐	☒	Sony Game
☐	☐	Snack Zone
☐	☒	Vision

30. Woher beziehen Sie Ihre frei kopierbare Software? (Zutreffendes bitte ankreuzen)

☐ PD-Händler
☐ Freundeskreis
☐ Computer-Club
☐ Cracker-Gruppe
☐ Mailboxen
☐ Channel Videodat
☐ Computer-Messen

31. Folgende Eigenschaften können Unternehmen, die Werbe-Computerspiele herausgeben, kennzeichnen. Kreuzen Sie bitte an, was Sie für zutreffend halten. (Zutreffendes bitte ankreuzen)

völlig	überwiegend	weniger	gar nicht	
☐	☐	☐	☐	modern
☐	☐	☐	☐	aufgeschlossen
☐	☐	☐	☐	sympathisch
☐	☐	☐	☐	jung
☐	☐	☐	☐	aufdringlich
☐	☐	☐	☐	übermächtig
☐	☐	☐	☐	interessant
☐	☐	☐	☐	weiß, was mir gefällt
☐	☐	☐	☐	langweilig
☐	☐	☐	☐	amerikanisch
☐	☐	☐	☐	trendy

32. Wie häufig spielen Sie folgende Arten von Computerspielen?

regelmäßig	häufig	selten	nie	
☐	☐	☒	☐	Jump & Run
☐	☐	☒	☐	Shoot´em Up
☐	☒	☐	☐	Grafik- Adventures
☐	☒	☐	☐	Rollenspiele
☐	☐	☒	☐	Manager- Spiele
☐	☒	☐	☐	Flugsimulationen
☐	☐	☒	☐	Autorennspiele
☐	☐	☒	☐	Knobelspiele
☒	☐	☐	☐	Strategiespiele
☐	☐	☒	☐	Sportspiele
☐	☐	☐	☐	______

33. Wie würden Sie das beiliegende Spiel „Energie-Manager" bewerten?

☐ sehr gut
☒ gut
☐ durchschnittlich
☐ schlecht

34. Wieviele Kopien werden vorraussichtlich von Ihrer Diskette gemacht?

☐ ______ Kopien

35. Wie hoch ist Ihr Nettoeinkommen/ Taschengeld?

☒ bis DM 50
☐ DM 50 bis DM 100
☐ DM 100 bis DM 500
☐ DM 500 bis DM 1000
☐ DM 1000 bis DM 2000
☐ DM 2000 bis DM 3000
☐ DM 3000 bis DM 5000
☐ DM 5000 und mehr

36. Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?

☒ bis DM 50
☐ DM 50 bis DM 100
☐ DM 100 bis DM 150
☐ DM 150 und mehr

37. Wieviel geben Sie im Monat für Hardware/Zubehör aus?

☐ bis DM 50
☐ DM 50 bis DM 100
☐ DM 100 bis DM 150
☐ DM 150 und mehr

38. Wie beziehen Sie Ihre Software?

☒ Fachhandel
☐ Versandhandel
☐ Kaufhäuser

39. Welche sonstigen Hobbys haben Sie?
❏ ____________

40. Wieviel Zeit verwenden Sie in einer Woche auf Ihre sonstigen Hobbys?
❏ bis 1 h
❏ 1 h bis 5 h
❏ 6 h bis 10 h
❏ mehr als 10 h

41. Hören Sie oft Radio?
❏ Ja
❏ Nein

42. Welche Fernsehprogramme sehen Sie am häufigsten?
❏ ARD
❏ ZDF
❏ RTL
❏ SAT1
❏ PRO7
❏ RTL2
❏ Kabelkanal
❏ MTV
❏ DSF
❏ andere, nämlich
____

43. Welche Turnschuhe besitzen Sie oder beabsichtigen Sie in den nächsten sechs Monaten zu kaufen?
❏ adidas
❏ Asics
❏ Nike
❏ Puma
❏ Reebok
❏ andere, nämlich
____

44. Welche Knabberartikel bevorzugen Sie?
❏ Bahlsen Chips
❏ Chio Chips
❏ Funny Chips
❏ andere, nämlich
____

45. Welche Sorte Fruchtgummis bevorzugen Sie?
❏ Haribo
❏ Katjes
❏ andere, nämlich
____

46. Welchen Schokoriegel essen Sie am liebsten?
❏ Balisto
❏ Bounty
❏ Banjo
❏ Milky Way
❏ Mars
❏ Nuts
❏ Snickers
❏ Twix
❏ andere, nämlich
____

47. Welche Eiscreme bevorzugen Sie?
❏ Langnese
❏ Schöller
❏ andere, nämlich
____

48. Welchem Geldinstitut schenken Sie Ihr Vertrauen?
❏ Commerzbank
❏ Deutsche Bank
❏ Dresdner Bank
❏ Postbank
❏ Sparkasse
❏ andere, nämlich
____

49. Welches Modehaus bevorzugen Sie?
❏ Benetton
❏ Boss
❏ Esprit
❏ Joop
❏ Marco Polo
❏ Young Collections
❏ andere, nämlich
____

50. Welches Parfüm nutzen Sie derzeit?
❏ Boss
❏ Davidoff
❏ Joop
❏ Lagerfeld
❏ Lancaster
❏ andere, nämlich
____
❏ keines

51. In welchem Kaufhaus kaufen Sie am häufigsten ein?
❏ Hertie
❏ Horten
❏ Karstadt
❏ Kaufhof

52. Welches Versandhaus bevorzugen Sie?
❏ Neckermann
❏ Otto
❏ Quelle

53. Welche Schokoladensorte schmeckt Ihnen am besten?
❏ Milka
❏ Ritter Sport
❏ Sarotti
❏ Toblerone
❏ andere, nämlich
____

54. Welches der folgenden Getränke bevorzugen Sie?
❏ Coca Cola
❏ Coca Cola light
❏ Fanta
❏ Mezzo Mix
❏ Mirinda
❏ Pepsi Cola
❏ Pepsi Cola light
❏ Punica
❏ Sprite
❏ Sunkist
❏ andere, nämlich
____

55. Welches Mineralwasser bevorzugen Sie?
❏ Franken Brunnen
❏ Apollinaris
❏ andere, nämlich
____

56. Welche Automarke bevorzugen Sie?
❏ Audi
❏ BMW
❏ Mercedes
❏ Opel
❏ Volkswagen
❏ andere, nämlich
____
❏ fahre kein Auto

57. Welchen Reiseveranstalter ziehen Sie vor?
❏ NUR
❏ TUI
❏ andere, nämlich
____
❏ keine

58. Welchen Hersteller von Unterhaltungselektronik bevorzugen Sie?
❏ Bang & Olufsen
❏ Blaupunkt
❏ Grundig
❏ JVC
❏ Kenwood
❏ Philips
❏ Panasonic
❏ Pioneer
❏ Sony
❏ andere, nämlich
____

59. Welche Brauerei bevorzugen Sie?
❏ Becks
❏ Diebels
❏ Jever
❏ andere, nämlich
____
❏ trinke kein Bier

60. Welche Zigaretten-Marke ziehen Sie vor?
❏ Camel
❏ Marlboro
❏ keine
❏ andere, nämlich
____
❏ rauche nicht

61. Welches Mobil-Telefon-Netz interessiert Sie?
❏ C-Netz
❏ D1
❏ D2
❏ interessiert mich nicht

Informationen über das Projekt Energie-Manager

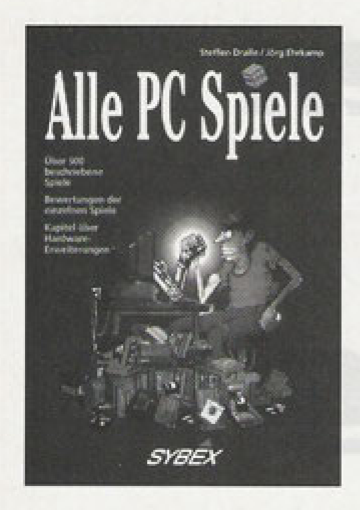
Das Computerspiel "Energie-Manager" ist das neueste Produkt der neuformierten Reutlinger Softwareschmiede, die sich nun unter dem Namen "RAUSER Computer Advertising GmbH" präsentiert.

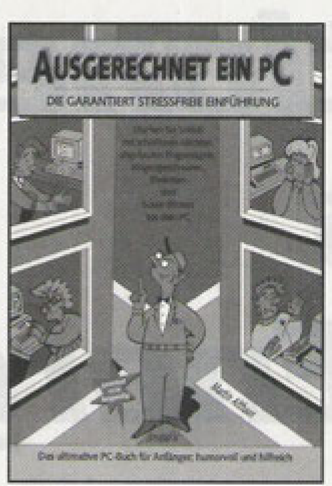
Zum ersten Mal machte das Unternehmen 1991 auf sich aufmerksam, als es, unterstützt vom Bundesumweltamt, das erfolgreiche Umweltspiel "Das Erbe" auf den Markt brachte (damals noch unter dem Namen COMAD). Dieses Öko-Adventure, das nur auf dem Amiga erschien, hatte mit seinen weit über 1.000.000 Kopien die Erwartungen der Auftraggeber weit übertroffen. Dieser durchschlagende Erfolg ließ weitere große Firmen aufhorchen und dem Beispiel des Bundesumweltamtes folgen. Heute, zwei Jahre später, hat die "RAUSER Computer Advertising GmbH" in Zusammenarbeit mit dem Bundeswirtschaftsministerium und einem professionellen Programmiererteam sein zweites Computerspiel mit Lerncharakter und zugleich das bisher größte Projekt des Unternehmens fertiggestellt.

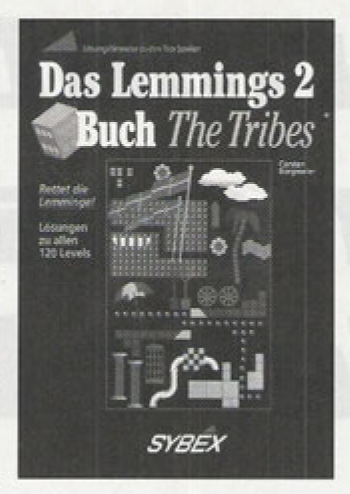
Entstanden ist das bisher aufwendigste und umfangreichste Werbecomputerspiel Deutschlands. Allein die Entwicklungszeit von einem Jahr läßt auf gewissenhafte Arbeit schließen und zugleich einiges erwarten.
Dieses Projekt verspricht, ein noch viel größerer Erfolg als "Das Erbe" zu werden, da es nicht nur auf dem Amiga erscheinen wird, sondern zusätzlich noch auf dem C 64, dem Atari ST sowie auf IBM-PC und Kompatiblen.
Diese vier Systeme sichern dem Spiel die größtmögliche Streuung und gewährleisten somit, daß die Hauptzielgruppe, die jugendlichen Computerspieler, erreicht wird. Das Bundeswirtschaftsministerium erhofft, mit diesem Spiel 3-4 Millionen Menschen anzusprechen. Die Jugendlichen und selbst die Erwachsenen, die sich eine langweilige Aufklärungsbroschüre zum Thema Energiesparen von vorne bis hinten durchlesen, kann man an einer Hand abzählen.
Hier greift die Idee des neuen Projektes der RAUSER Computer Advertising GmbH. Warum sollen denn Computerspiele nicht den gleichen Werbe- bzw. Lernerfolg wie Filme, Videos oder Zeitschriften haben können? Dieses Computerspiel zeigt, daß man komplexe Botschaften, wie in diesem Fall das Energiesparverhalten, spielerisch und mit viel Spaß übermitteln kann. Weiterhin erreicht man gerade bei diesem Thema eine höhere Effektivität mit einem Werbecomputerspiel als mit klassischer Werbung oder Aufklärung, da sich Jugendliche mit einem Computerspiel bewußt und mit Vergnügen beschäftigen. Es ist vor allem ganz wichtig, daß die Jugendlichen über einen langen Zeitraum auf positive Weise mit der Problematik konfrontiert werden.

Doch dieses Spiel ist nicht nur für Jugendliche. Es handelt sich schließlich um ein Thema, das alle angeht. Erwachsene werden ebenso wie die Jugendlichen an dieser tollen Wirtschaftssimulation ihren Spaß haben.

Genau das ist der Reiz, den ein solches Computerspiel ausmacht. Der Spieler soll es nicht zu einfach haben, denn er soll sich über einen längeren Zeitraum bewußt mit einer Sache beschäftigen und sich mit den Herausforderungen des Spiels auseinandersetzen.
Positive Auswirkungen auf die Streuung des Spiels hat besonders die Tatsache, daß es sich um ein frei kopierbares Public-Domain-Spiel handelt. Diese Vertriebsart gewährleistet eine Abgabe des Spiels zu einem Unkostenbeitrag von etwa 2-10 DM. Und dies, obwohl das Spiel der käuflichen Profi-Software (80-100 DM, der 8-15 fache Preis) in Aufbau, Spielidee und Graphik kaum nachsteht. Durch die freie Kopierbarkeit sind die Spiele zudem praktisch als Gratisgabe zu haben, was natürlich die Attraktivität gerade unter den jugendlichen Spielern, die nur begrenzt Taschengeld für ihr Hobby zur Verfügung haben, enorm steigen läßt.
Hierdurch wird ebenfalls eine stärkere Identifikation mit dem Thema Energiesparen ermöglicht.
Das Bundeswirtschaftsministerium will erreichen, daß möglichst viele Menschen sich mit einem allgegenwärtigen Thema auseinandersetzen: Der Erhalt unserer natürlichen Ressourcen und die Sicherung der gemeinsamen Zukunft. Viel Spaß beim Spielen !









Alle PC Spiele

Eigentlich sollte man ja nicht auf Konkurrenzprodukte hinweisen, aber bei dem neuesten Spieleführer des Sybex-Verlages machen wir mal eine Ausnahme. Steffen Dralle und Jörg Ehrkamp haben in mühevoller Kleinarbeit (fast) alle momentan in Deutschland erhältlichen Spiele zusammengetragen und getestet.
Das Ergebnis ist das Nachschlagewerk "Alle PC Spiele". Über 500 Games wurden in drei Kategorien eingeteilt. Unterschieden wird dabei in Absolutes Muß, Gar nicht übel und Geschmackssache. Übersichtlich gegliedert und kompetent geschrieben, führt Sie diese Games-Bibel gut durch den unübersichtlichen Spielemarkt. Brandaktuelle Sachen wie Day of the Tentacle oder Pinball Dreams fehlen dabei ebensowenig wie die Klassiker Wing Commander II und Monkey Island II. Auf einer oder zwei Seiten untergebracht, werden zu den "besseren" Vertretern Schwarzweiß-Screenshots geliefert.
Für alle, die wirklich mitreden wollen, ist "Alle PC Spiele" deshalb genau die richtige Lektüre.

Dralle/Ehrkamp
Alle PC Spiele
Sybex
323 Seiten
DM 29.80
ISBN 3-8155-7007-7

Ausgerechnet ein PC

Obwohl der Personal Computer nicht gerade zu den anwenderfreundlichsten Rechnersystemen gehört, haben sich die MS-DOS-Boliden als absoluter Standard für Arbeit und Hobby etabliert. Doch mit dem Einschalten und Loslegen ist es heute schon lange nicht mehr getan. Die langweiligen, unverständlichen Anleitungen ermuntern aber auch nicht sonderlich zum Selbststudium. Frei nach dem Trial & Error-Prinzip wird vieles beim täglichen Umgang mit dem PC dem Zufall überlassen. Mit der garantiert streßfreien Einführung "Ausgerechnet ein PC" machen Sie Schluß mit dem Mysterium PC und erleichtern sich mit den schwungvoll geschriebenen Anleitungen die Arbeit am Bildschirm. Ein humorvolleres Nachschlagewerk ist auf dem PC-Sektor bislang wohl nur sehr schwer zu finden.

Althaus, Martin
Ausgerechnet ein PC
Sybex
237 Seiten
DM 29.80
ISBN 3-8155-7052-2

Das Lemmings 2 Buch - The Tribes

Sie haben Schwierigkeiten mit den niedlichen Nagetieren und ihrem seltsamen Selbstzerstörungstrieb? Kein Problem, denn ab jetzt können Sie die auswegloseste Situation des Wühlmaus-Spektakels ohne viel Kopfzerbrechen meistern. Spieleprofi Carsten Borgmeier hat zusammen mit seinem Team in vielen schlaflosen Nächten die 120 Levels der Lemmings geknackt und als Kompendium in seinem neuesten Hint-Book veröffentlicht. Da zu jedem Level auch der entsprechende Screenshot abgedruckt wurde, müssen Sie nicht lange über die Hinweise im Text nachdenken, sondern können schon nach kurzer Zeit das Problem der letzten Stunden getrost zu den Akten legen.
Setzen Sie also den Talisman der Nager-Stämme wieder zusammen und führen Sie damit die Lemminge, und sich selbst, in ein besseres Leben !

Borgmeier, Carsten
Das Lemmings 2 Buch
Sybex
149 Seiten
DM 16.80
ISBN 3-8155-0082-6

PC Speicherverwaltung

Seit Version 5.0 von MS-DOS und DR-DOS ist eine optimale Speicherverwaltung für Anwender und Spieler gleichermaßen wichtig. Sicherlich kennen Sie das Problem: Begierig installiert man das neue Programm auf der freigeschaufelten Festplatte, doch nach dem Start-Kommando erscheint nur ein nüchterner Hinweis auf den fehlenden Arbeitsspeicher. Egal wieviele Zusatz-MBs Sie in Ihren Rechner investiert haben, ohne die richtige Organisation läuft gar nichts.
Genau bei diesem Problem setzt das hier vorgestellte Buch PC Speicherverwaltung an. Verständlich, aber effektiv klärt Sie Hagen Lehmann über die Geheimnisse von UMB, HMA, XMS und EMS auf.
Lassen Sie also in Zukunft des Computers wichtigstes Gut nicht in den Händen von MemMaker & Co. Denn mit diesem Nachschlagewerk sind Sie dem Hauptproblem der Personal Computer bestens gewachsen.

Lehmann, Hagen
PC Speicherverwaltung
Sybex
296 Seiten
DM 39.80
ISBN 3-8155-0002-8

Ullrich Dittler
Software statt Teddybär
Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung
Ernst Reinhardt München Basel

QuickStart
Windows Sound System
DER EINSTIEG IN 20 SCHRITTEN
QuickStart – Das Original Millionenfach bewährt!
SYBEX

Software statt Teddybär

Viele Eltern sind dem Siegeszug der modernen Video- und Computerspiele heute nicht mehr gewachsen. Allen von "Flimmern" und "Gepiepse" geplagten Erziehern bietet dieser Ratgeber deshalb die Möglichkeit, sich mit der elektronischen Wunderwelt, welche die Kinder schon im jüngsten Alter in ihren Bann zieht, vertraut zu machen. Ullrich Dittler ist Mitarbeiter des Instituts für Empirische Pädagogik und Pädagogische Psychologie der Universität München. Er durchleuchtet in seinem Buch die wichtigsten Arten von Computerspielen sowie die Inhalte der verschiedenen Computerspielgenres. Weiterhin befaßt sich der Autor mit dem Problem der illegalen Raubkopien und bietet den Eltern pragmatische Hilfestellung, wie Sie dem "elektronischen Kumpel" im Kinderzimmer begegnen sollen.
Allen verantwortungsvollen Eltern kann man dieses Buch deshalb nur wärmstens empfehlen.

Dittler, Ullrich
Software statt Teddybär
Ernst Reinhardt Verlag
158 Seiten
DM 29.80
ISBN 3-497-01287-4

Windows Sound System

Eine Soundkarte, die nicht SoundBlaster-kompatibel ist und zudem die meisten Spiele nicht unterstützt ? Unglaublich, aber wahr. Mit dem Microsoft Windows Sound System erwerben Sie erstklassige Soundunterstützung für Ihre Windows-Präsentationen. Um aber die Vorzüge dieses jungen Multimedia-Zubehörs effektiv nutzen zu können, braucht es noch etwas mehr.
Der neueste Vertreter aus der bewährten QuickStart-Reihe macht Sie in 20 Schritten mit dem Gebrauch des Windows Sound Systems vertraut. Sämtliche Software-Features und die dazu notwendigen Installationsarbeiten werden anschaulich erklärt.
Es ist also völlig egal, ob Sie sich Ihre Tabellenkalkulationsinhalte vorlesen lassen möchten oder Ihren WinVideos die nötige Sounduntermalung verpassen wollen. Mit dem QuickStart-Buch für das WSS wissen Sie in jedem Falle, wie es geht.

Horsch, Michael
Windows Sound System
Sybex
158 Seiten
DM 19.80
ISBN 3-8155-5628-7

Obwohl es sonst nicht meine Art ist, diese Seiten mit einem Vorwort zu verunzieren, kann ich mich diesmal aber nicht zurückhalten. Eine Zeit lang war ich schon am Verzagen. Kamen doch fast nur Briefe Marke: " ... mit meinem 386DX habe ich folgendes Problem..." an. Nicht, daß ich etwas gegen diese Briefe hätte, aber sie sind doch wohl mehr ein Fall für die "Helpline" - für die ich eine Seite als ausreichend betrachte, da das Interesse an diesen Briefen (und der Antwort) auf Personen mit den gleichen Sorgen begrenzt ist. Habe ich jemals einen längeren Satz geschrieben?

Das änderte sich schlagartig, als ich in der Ausgabe 9/93 den Brief von "Otto Normalspieler" veröffentlichte. Eine wahre Flut von Briefen ergoß sich über meinen Schreibtisch. Offensichtlich haben noch sehr viele Leser etwas zum Thema "Raubkopien" zu sagen. Nachträglich noch mein Dank an "Otto"; wegen ihm verbrachte ich manch angeregte Stunde bei der Lektüre von Leserbriefen. Auch zum Thema "Gewalt in Computerspielen" wollten sich noch etliche äußern.

Ich finde diese neu entfachte Diskussion begrüßenswert, zeigt sie mir doch, daß die Interessen unserer Leser nicht vor der eigenen Haustüre - bzw. im eigenen RAM enden.

Falls einer meiner Leser der Meinung sein sollte, daß die Auswahl der Themen diesen Monat etwas monoton wäre - soll er mir den Ball zuwerfen, ich werde ihn auffangen und weitergeben.

Sicher gibt es auch noch andere Themen, die Euch am Herzen liegen. Warum schreibt Ihr Euch das nicht einmal von der Seele? Das ist therapeutisch hochwirksam und mit einer DM für Porto auch noch sehr preiswert.

RR

Recht auf Software

Hallo Redaktion PC Games, lieber Rainer,
Üblicherweise schreibe ich keine Leserbriefe, aber einige Zuschriften in den regelmäßig von mir gelesenen Zeitschriften (jawohl, Ihr seid nicht die einzigen!) haben mich so in Rage gebracht, daß ich zur Tastatur greife, um in einem großen Rundumschlag meinem Unmut Luft zu machen. Das Ding, das sich "Otto Normalspieler" geleistet hat, läßt mir keine Ruhe! Da ist eine Wut in mir, die muß raus! Da Ihr Euch sinnwahrende Kürzungen vorbehaltet, autorisiere ich Rainer ausdrücklich, allzu beleidigende Äußerungen zu zensieren.

Ich bin 27 Jahre alt und stehe deshalb schon seit einiger Zeit im Berufsleben. Das Geld, das ich verdiene, nutze ich für den Lebensunterhalt meiner Familie und zur Finanzierung meiner Freizeit. Einen großen Teil meiner Freizeit verbringe ich mit Computerspielen. Die dazu benötigte Software kaufe ich mir; etwa ein bis zwei Spiele pro Monat. Nach einer groben Rechnung habe ich dafür Software für ca. 6000 DM legal erworben. Es kotzt mich optimal an, wenn verwöhnte Kids ein Recht auf Software für sich proklamieren, das so nicht besteht, und die für die gleiche Menge an Spielen nur den Gegenwert von Leerdisketten ausgegeben haben.

Wenn Otto schreibt, daß Software für Jugendliche zu teuer ist, möchte ich ihn mal fragen, ob ihm je in den Sinn gekommen ist, daß diese Software gar nicht für Kinder gemacht wird? Zum Beispiel wird von MicroProse festgestellt, daß der größte Teil ihrer Programme von Erwachsenen gekauft wird.

Hier sei mir ein Exkurs in meine eigene Jugend gestattet, die sooo lange ja auch noch nicht zurückliegt. Als ich um die 16 war, war 'ne 80er (ein Kleinkraftrad) vom Preis damals mit dem heutiger Computersysteme durchaus vergleichbar. Meine Eltern haben mir keines gekauft, da ich aber unbedingt eins haben wollte, bin ich nicht etwa losgezogen und habe mir eins "besorgt", nein, ich habe gearbeitet!

So - nun aber zum Thema zurück. Was ich sagen will, lieber Otto, offensichtlich haben Deine Eltern bei Deiner Erziehung etwas falsch gemacht. Entweder wissen sie nicht, was Du tust oder sie heißen Dein kriminelles Verhalten gut. Beides finde ich verwerflich. Noch etwas zu der "unbezahlbaren Hardware". Wenn Du Dir einen PC nicht leisten kannst, mußt Du es wohl bei einer Konsole bewenden lassen. Denk mal drüber nach.

Aber hier haben wir es mit einem Problem zu tun, das ein gesellschaftliches ist: Wir haben einfach verlernt zu verzichten. Wenn man etwas kaufen will, aber kein Geld hat, muß eben ein Kredit her. Oder ich kann mir das Spiel nicht leisten, die Raubkopie wird´s schon richten (denn gerade dieses Spiel muß ich haben!). Lieber Rainer, mit Deiner Antwort war ich sehr zufrieden, aber ich vermute, daß Otto wohl nicht genug Grips hat, um es zu verstehen. Meine letzte Hoffnung setze ich daher in die nicht-kopierbare und nicht-installierbare CD.

Otto - ich vermute, daß Du Deinen Rechner nicht selbst gekauft, sondern geschenkt bekommen hast, vielleicht darfst Du ja auch den von Papi benutzen. Ich würde es Dir richtig gönnen, wenn einmal die Polizei vor Deiner Haustüre steht und Dein schönes Maschinchen samt Kopien beschlagnahmt. Vielleicht würdest Du dann anfangen, mal zu überlegen, was Du in Deinem Brief für einen pubertären Stuß geschrieben hast.

Mit vielen Grüßen: B.W.

Das ist ein feines Gefühl, wenn man viel Geld für gute Software ausgibt, die sich andere für lau besorgen - stimmts? Daß die Softwarehäuser die Programme für Dich, den zahlenden Kunden, entwickeln, und nicht für "Ottos", mag Dir ein schwacher Trost sein. Ich verstehe sehr gut, daß Dir bei diesem Thema Fangzähne wachsen. Was ich jedoch nie verstehen werde ist: daß manche Leute einen derartig ausgeprägten Sammeltrieb (?) haben und möglichst alle verfügbaren Spiele haben müssen. Das ist natürlich nicht mehr bezahlbar. Wenn man ehrlich ist und sich nur die Spiele besorgt, die man auch intensiv und längerfristig nutzt, kommt man auf eine vergleichsweise bescheidene Anzahl - die



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

auch finanzierbar wäre. Das paßt natürlich nicht in die "haben will - mehr - noch"-Mentalität eines "Otto". Aber zum Glück gibt es ja immer noch genug liebe Zeitgenossen wie Dich, die mit Ihrem Geld dafür sorgen, daß die Softwarehäuser weiter produzieren und Otto etwas zum Kopieren hat.

Verständnis

Sehr geehrte Damen und Herren,

kürzlich geriet ich durch Zufall an Ihre Zeitung, weil auf dem Umschlag eine Spielbeschreibung von Railroad Tycoon Deluxe angesagt war. Aber der Grund meines Briefes ist ein anderer. Als ich Ihre Leserbriefe und die Antwort mit der Aufforderung, Eltern mögen sich mit Ihrer Meinung melden, las, entschloß ich mich mit meinen fast 62 Jahren, den dritten Leserbrief meines Lebens zu schreiben, obwohl ich sicher bin, daß er Ihnen nicht über die Maßen gefallen wird.

Da regen sich die jungen Leute in ihrer gewohnt schnodderigen Art über Preise von Computerspielen auf. Nun gebärden Sie sich auf eine Weise, als hätten die Lauser eine Raubkopie Ihrer Zeitung gelesen und machen die Jungen mit dem Brustton der Überzeugung auf eine Art nieder, die einer besseren Sache würdig wäre. Ich will natürlich nicht sagen, Sie seien der Schelm, der "haltet den Dieb" schreit, aber immerhin scheinen Sie auf einem der Planeten von X-Wing und ganz sicher nicht auf unserer buckligen Welt zu leben. Wenn es nicht um den Platz ginge, könnte ich Ihnen nun zehn oder zwölf Spiele, die ich teuer gekauft habe aufzählen. Von diesen Spielen ist nur eines, das ich auch gekauft hätte, wenn ich vorher die Raubkopie besessen hätte.

1. Die Preise der Computerspiele und Software im allgemeinen sind zu hoch. Besonders bei uns in Österreich! So kosten die (in Österreich erzeugten!) CDs GIF-Galaxy bei uns ca. 160 DM, in Deutschland gerade 70 DM.

2. Raubkopien sind das beste, was den Programmierern passieren kann, da keiner weiß, was dem jeweiligen Käufer wirklich zusagt. Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Wer nur auf großartige Zeitungsankündigungen hin ein Spiel kauft und dann enttäuscht ist, wird keine gute Mundpropaganda von sich geben und das sollte der Sinn der Sache sein.

3. Wenn einem ein Spiel gefällt, will man auch das Handbuch dazu haben und wissen, daß es einem gehört. Also kauft man es schließlich oder läßt es sich zu Weihnachten schenken.

4. Raubkopien hat nur der zu fürchten, der Schund erzeugt!

In diesem Sinne bitte ich Sie um etwas mehr Verständnis für die Jugend, die in den meisten Fällen ziemlich genau weiß, was sie will und wo ihre Grenzen sind.

Nichts für ungut. Freundliche Grüße: Herwig Müller

Auch wenn ich mich Ihren Ausführungen nicht so ganz anschließen mag, habe ich mich dennoch sehr über Ihren Brief gefreut. Auch Meinungen, die sich nicht mit der meinen decken, werden von mir liebend gern aufgenommen. Wenn sie dann auch noch von einem Leser außerhalb unserer angepeilten Zielgruppe kommen, finde ich das besonders interessant. Ehe ich nun anfange, Ihnen zu widersprechen, wollte ich Ihnen noch mitteilen, daß dies der erste Brief war, der mich aus Ihrer Altersgruppe erreichte. Offensichtlich scheint das nicht so schlimm zu sein mit dem "Älterwerden". Wenn Sie das nun als Kompliment auffassen, liegen Sie gar nicht falsch. Aber genug geschmeichelt:

1. Computerspiele sind zu teuer? Im Verhältnis wozu? Das sagt sich so leicht, aber ich denke nicht, daß Sie sich schon einmal ernsthaft Gedanken darüber gemacht haben, wie diese Preise entstehen. Da würde ich Ihnen gerne einmal ein sehr schönes Beispiel mit auf den Weg geben. Ich nehme zur Anschauung einmal die Firma MicroProse, weil die jeder kennt und mir hier auch genauere Zahlen vorliegen. Hier werden für die Entwicklung eines Spieles ca. 8-10 "Mann-Jahre" veranschlagt, was mit ca. 1 Million DM zu Buche schlägt, die erst einmal vorfinanziert werden müssen! Ein MicroProse-Spiel, das für 130 DM in den Läden angeboten wird, bringt der Firma ca. 60 DM - der Rest geht ans Finanzamt (Mehrwertsteuer), an Großhändler, Einzelhändler usw. Da MicroProse auch noch eine Verpackung und ein Handbuch herstellen lassen muß, bleibt ein Gewinn von ca. 25 DM pro verkauftem Spiel. Für diese Firma bedeutet das, daß sie ein Spiel 40000 (!) mal verkaufen muß, um lediglich die Entwicklungskosten zu decken.
Wenn man sich diese Zahlen einmal langsam auf der Zunge zergehen läßt, wird man die Preise für Software mit anderen Augen sehen.
Aber man braucht gar nicht so weit auszuholen. Ich für meine Person schätze das Spiel Lemmings 2 sehr. Es wird im Versandhandel schon für 69 DM angeboten. Ich verbrachte mindestens 20 Stunden damit vor meinem PC, ehe es mir etwas fad wurde. Das entspricht einem Preis von (dem Taschenrechner von Windows sei Dank) 3,45 DM pro Stunde. Das soll zu teuer sein? Natürlich wird man z.B. X-Wing vergeblich für 69 DM suchen, aber die Möglichkeit, es in 20 Stunden durchzuspielen ist kaum gegeben. An dieser Stelle kann nun jeder sein Lieblingsspiel nehmen und wird zu einem ähnlichen Preis-Leistungs-Verhältnis kommen. Merken Sie, was ich zart andeuten will?
2. Auch hier machen Sie es sich zu einfach. Eine gute Mundpropaganda hilft dem Softwarehaus recht wenig, wenn ein Spiel zwar sehr beliebt ist, aber mehr kopiert als gekauft wird. Betrachtet man Kopien als eine Möglichkeit ein Spiel zu testen, ehe man es kauft, könnte ich dafür ja noch Verständnis aufbringen. Das setzt allerdings voraus, daß man die Kopie bei Nichtgefallen vernichtet oder sich das Programm kauft, wenn es einem zusagt. Anzunehmen, daß dies die meisten tun, wäre doch zu "blauäugig". Softwarehäuser rechnen damit, daß für jedes verkaufte Spiel mindestens fünf Raubkopien im Umlauf sind. Diese fünf Leute wollten das Game nur mal eben testen und kamen zu der Erkenntnis, daß es ihnen nicht gefällt? Bei Spielen wie Paragliding mag das einleuchten (was nur fünf von sechs?), aber im Normalfall wird die Kopie aus Geiz (?) dem Original vorgezogen.
3. Schön, wenn man in Ihrem Alter noch an das Gute im Menschen glaubt.
4. Auch hier widerspreche ich energisch. Es könnte richtig sein, wenn diese 5/6-Faustregel von einem Softwarehaus käme, das Low-Budget-Games herausbringt, aber dem ist leider nicht so. Die Menge der umherschweifenden Kopien ist seltsamerweise nicht von der Qualität eines Spieles anhängig.
Mir mangelt es nicht an Verständnis für die Jugend, sondern an Toleranz gegenüber Raubkopien.

Alternative

Hallo Rainer (wenn ich Dich so anreden darf).
Ich fange nicht mit der üblichen Schleimerei an und komme sofort zur Sache. Wenn ich Eure Zeitschrift nicht gut finden würde, dann hätte ich sie mir nicht gekauft - das reicht.

Ich bin, wenn ich mich an den Lesern Eurer Zeitschrift orientiere, bereits ein Grufti (43 Jahre). Aber warum sollten Gruftis nicht auch Spaß am Computer haben? Der Grund, warum ich Dir schreibe, ist folgender:

In Eurer Zeitschrift 9/93 ist mir ein Leserbrief dermaßen unangenehm aufgefallen, daß ich mich gezwungen sehe, Dir meine Meinung zu schreiben. Es geht um den Brief von "Otto Normalspieler".

Ich habe selbst Kinder, die vor dem Computer sitzen und spielen. Ich habe auch gar nichts dagegen, aber ich würde es niemals billigen, wenn Raubkopien in die Laufwerke meiner Computer geschoben würden. Ich selbst bin ein richtiger Computerfreak (aber noch nicht süchtig) und im Besitz von mehreren Computern (486er, 286er, Amiga 500, C64 und Sega Megadrive), weil ich selbst (kleine Sachen) für die PD-Szene programmiere. Daher weiß ich, welche Arbeit in der Entwicklung und Umsetzung von Programmen steckt. So, nun aber zurück zu dem bestimmten Leserbrief:

Ich verstehe nicht, warum Du solche Briefe überhaupt abdruckst und sogar noch beantwortest. Nicht die Jugendlichen, sondern die Eltern müßten bestraft werden. Hier sieht man mal wieder, wie sorglos manche Menschen mit solchen Sachen umgehen.

Das Argument, daß die Spiele zu teuer sind, ist doch eine faule Ausrede. Nehmen wir einmal Spiele von Konsolen - die Preise dafür bewegen sich ungefähr in der gleichen Höhe. Da sagt aber keiner, "die sind viel zu teuer". Das kommt daher, daß man sie nicht kopieren kann - außer mit einem sehr teuren Zusatzgerät.

Ich persönlich besorge mir die Spiele von einem Spielverleih und teste sie erst einmal. Gefällt mir das Spiel, erwerbe ich es zu einem angemessenen Preis. Die Verleihgebühr wird dann mit dem Kaufpreis verrechnet.

Bitte antwortet auf derartige Briefe nie wieder. Ich hoffe, niemandem auf den Schlips getreten zu sein (außer jenem Otto). Wenn der Typ der normale Verbraucher sein sollte, rufe ich alle Programmierer zu einem unbefristeten Streik auf. Ich bin nicht böse, wenn Du dieses Schreiben nicht veröffentlichst - ich mußte mir nur einmal Luft machen. Nun mache ich Schluß mit dem Gemecker und wünsche mir, noch lange Eure PC Games lesen zu können.

Mit freundlichem Gruß:
Wolfgang Wondzinski

Natürlich darf, kann und soll man mich mit meinem Namen anreden. Ist doch auch sinnvoll - oder?
Mit diesem Leserbrief wollte ich eigentlich niemandem den Tag versauen. Ich finde es im nachhinein sogar eine prima Idee, ihn abgedruckt zu haben. Alleine zu diesem Brief kamen 52 (!) Zuschriften. Ich finde das positiv! Daß sich viele maßlos darüber geärgert haben, muß ja noch nichts Negatives sein. Das bringt frischen Wind (ich hoffe keinen Sturm) in diese Seiten. Offensichtlich wurde damit ein Thema angeschnitten, das viele Lesern (immer noch) beschäftigt. Und so lange Zuschriften in nennenswertem Umfang über ein bestimmtes Thema ankommen, kann ich wohl auch von einem bestehenden Interesse daran ausgehen. Ich werde mich hüten, ein Thema, welches auf Interesse stößt, versickern zu lassen. Ob diese Diskussion noch weitergeführt wird, liegt also ganz bei Ihnen.
Die Möglichkeit, Spiele zu leihen, erscheint mir als eine gute Möglichkeit, Software (legal) zu testen. Auch wenn sich in letzter Zeit die Hersteller dagegen sträuben. Ich hoffe, daß sich da noch etwas zugunsten der Verleiher ändert.

Starlord

Adel verpflich

MicroProse veröffentlicht in diesen Tagen eine aufregende SF-Komposition aus feinsten Zutaten: Umgeben von einer zarten Wirtschaftssimulations-Hülle und im Kern ein exquisiter Action-/Strategie-Mix. Wohl bekomm´s!



Die Übersichtskarte läßt sich durch zahlreiche Einstellungen beliebig gestalten. Benutzerfreundlichkeit pur.

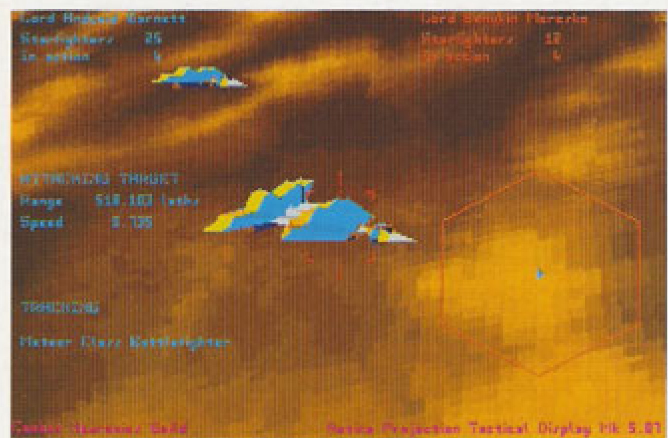
Der Trend zum "Integrierten Paket" ist unverkennbar. Von Star Control II über Elite bis Protostar reicht die illustre Palette der Spiele, die sich auf Anhieb nicht in eine bestimmte Schublade einordnen lassen. Bei Starlord dagegen steht eindeutig der Handels-Aspekt an vorderster Front. Schauplatz der Geschehnisse ist auch diesmal wieder die Unendlichkeit des Weltalls, wo sich auf relativ beengtem Raum Hundertschaften von kleinen und großen Planeten tummeln. Es versteht sich von selbst, daß diese Sterne von der interplanetaren Oberschicht bewohnt werden, die den lieben langen Tag nichts anderes zu tun haben, als sich um die Vorherrschaft in einem äußerst komplexen Potpourri verwandtschaftlicher Beziehungen zu streiten. Wenn die Cleverness und Taktik eines geschäftstüchtigen Kaufmanns nicht mehr ausreichen, müssen die Waffen sprechen. Sinn und Zweck des extravaganten Hickhacks ist es natürlich, innerhalb der Hierarchien und völkerverbindenden Verflechtungen stückchenweise die Galaxie zu erobern und zum Schluß als mächtigster Starlord die Arena zu verlassen.

Handel und Wandel

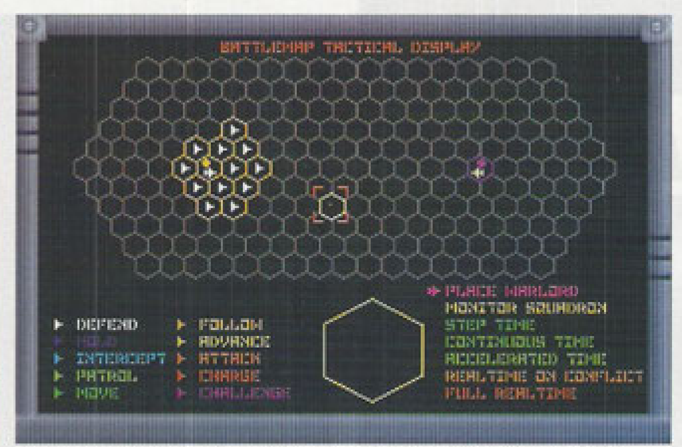
Mit Maus und Tastatur wechseln Sie zwischen den einzelnen Räumen Ihrer Basis hin und her, wobei jedoch keines



Dieser glühende Planet ist im wahrsten Sinne des Wortes heiß umkämpft.



Krieg der Sterne - die Gegner legen anscheinend keinen großen Wert auf Tarnfarben.



Alles schön bunt hier: Das Schlachtfeld zeigt die einzelnen Parteien sowie deren Positionen.



Eine schrecklich nette Familie - fast so kompliziert wie bei Dallas sind die Starlord-Clans miteinander verwandt und verschwägert.

der im Test verwendeten Nagetiere besonders präzise reagierte. Auf die Dauer eignen sich die Abkürzungen (z. B. Alt-B für "Bridge") wesentlich besser für die Bedienung von Starlord.

Auf der Brücke sehen Sie in einem großen Fenster den anvisierten Planeten rotieren und können per Menü oder Tastendruck die weiteren Schritte (Angriffe, Warteposition, Sprünge zwischen einzelnen Gestirnen usw.) planen. Um Ihren Wissensdurst zu stillen, steht Ihnen eine umfangreiche Library mit Informationen zu den einzelnen Familien und Herrschern zur Verfügung.

Im Chart Room zeigt Ihnen eine überdimensionale Landkarte Ihr Einsatzgebiet; vom "Pixel-Knäuel" bis zur Großansicht eines einzelnen Himmelskörpers können Sie die Zoomstufe frei bestimmen. Ebenfalls wählbar sind einblendbare Informationen wie Straßen, Rohstoffe, Handelsgüter oder Bewohner.

Kampf der Konkurrenz!

Da sich die anderen Sterne auf bestimmte Waren (Wasser, Nahrung, Waffen, usw.) spezialisiert haben, die Sie für Ihre Expansions-Pläne dringend benötigen, müssen Sie diese Erzeugnisse von dort beziehen. Wenn Ihnen das zu harmonisch ist, können Sie sich auch einen kleinen Privatkrieg anzetteln. Diese Kämpfe können Sie entweder ganz bequem simulieren lassen (d. h. Sie erfahren nur das Ergebnis) oder Sie greifen selbst in die Handlung ein. Die strategische Planung erfolgt von einem Hexagon-Spielfeld aus, wobei man aber außerdem auf die "Außenansicht" umschalten kann. In einem Raumschiff-Cockpit düst man durch ein grafisch eindrucksvoll gestaltetes Universum und verfolgt die Gegner mit Lasersalven. Die prächtigen Farbverläufe und leuchtend-bunten Bemalungen der Sternenkreuzer sind recht hübsch anzusehen, reichen aber nicht an die neueren Origin-Programme heran.

Dazwischen werden teils aufwendige Animationen, teils "eingefrorene" Standbilder geboten, die allesamt den gängigen Standards gerecht werden. Auch der größtenteils sehr imposante Soundtrack trägt zum positiven Gesamtbild bei.

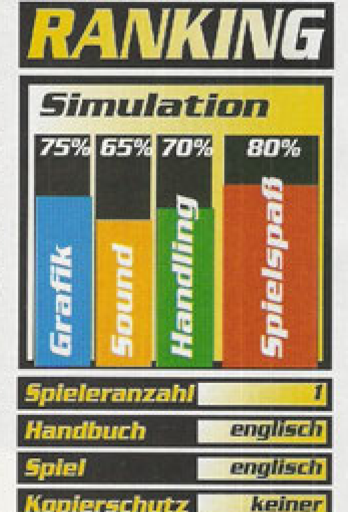
Petra Maueröder ■

Statement



Na endlich! Darauf hat der Universal-Spieler lange warten müssen. Die nicht alltägliche blaublütige Mischung aus mehreren Genres wird Sie für Wochen magisch an Ihren PC fesseln. Grafik und Sound könnten zwar an einigen Stellen üppiger sein und gegen eine etwas genauere Steuerung hätte auch niemand etwas einzuwenden, aber diese "Kleinigkeiten" fallen dank des bis ins kleinste Detail durchdachten Spielsystems kaum ins Gewicht. Wenn Sie allerdings mehr der Action den Vorzug geben, sind Sie mit einem MicroProse-Flugsimulator oder einer Wing Commander-Folge besser bedient. Fans von Programmen à la Star Control werden wohl zuschlagen müssen.





One Step Beyond

Just Curly!

Jetzt ist es passiert! Während man bislang Ernährungsforscher und Computergegner nur milde belächeln konnte, wird man von nun an doch mehr auf die Meinung dieser "vernünftigen" Menschen geben müssen.



Im Inneren des Computers hüpft Colin von Schalter zu Schalter. Hier noch ein leichter Level.

Zuviel Computerspielen ist ungesund ! Zuviel Käse-Kräcker auch. Diese Tatsache ist alles andere als neu. Umwerfend ist allerdings der hohe Grad der Schädigung. Besonders schlimm hat es diesmal Quavers-Star Colin Curly erwischt. Sie erinnern sich? Vor genau einem Jahr begeisterte der Comic-Hund zusammen mit seinem Kumpel G.I. Ant in dem Domino-Spektakel Push Over. Dieses drollige Spiel ist auch nach wie vor eines der Lieblingsspiele von Colin und gleichzeitig der erste Teil seines Verderbens. Teil 2 kann man leicht erraten. Als Quavers-Werbestar verspeist Colin natürlich nichts lieber als seine Cheese Flavour Potato Snacks. Genau dabei nimmt auch das Unglück seinen Lauf. Just in dem Augenblick, in dem Colin den letzten Level von Push Over geschafft hat, verspeist er auch seinen letzten Quaver. Dabei geschieht das Unfaßbare: Er wird geringelt, digitalisiert und tief in das Innere seines Computers hineingezogen.

The Point of no Return ?

Aus den Tiefen seines Rechners gibt es nur einen Ausweg. Colin muß eine Unzahl von Hindernissen überwinden, um wieder sicher ans Tageslicht zu kommen.
Diese gefährliche Aufgabe kann er natürlich nur mit Hilfe eines geschickten Spielers schaffen, der ihn zum jeweiligen Ausgang des Levels führt. Spielauftrag von One Step Beyond ist es also, den Quavers-Hund von Level zu Level bis auf die andere Seite des

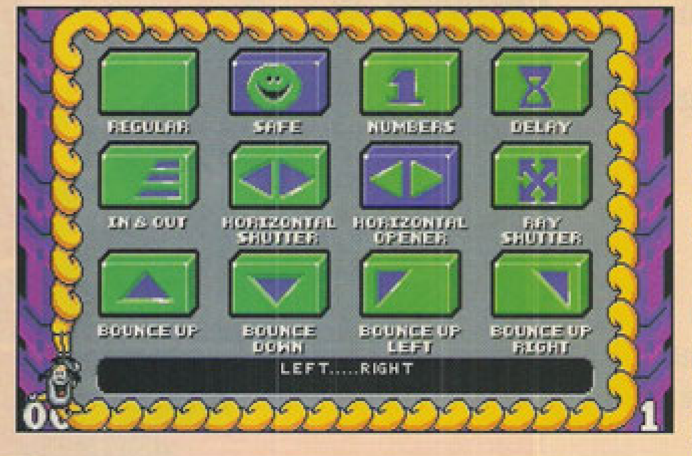
Die Sonder-Plattformen

SAFE: Dies ist eine gute Plattform, denn sie schließt sich nicht und steht so Colin zur Verfügung, um sich etwas auszuruhen.

NUMBERS: Plattformen, die Zahlen tragen, müssen in der richtigen Reihenfolge besucht werden, damit der Ausgang korrekt funktioniert.

DELAY: Eine Verzögerungsplattform bleibt für ungefähr 15 Sekunden nach dem Zeitpunkt geöffnet, zu dem Colin sie verläßt.

IN&OUT: Das ist eine sehr schwierige Plattform. Sie bewegt sich ständig rein und raus. Man muß schon genau zielen, um sicher auf ihr zu landen.



HORIZONTAL SHUTTER: Schließt in dem Augenblick alle Plattformen in der selben Reihe, in der Colin draufspringt.

HORIZONTAL OPENER: Löst genau die umgekehrte Aktion aus. Diese Plattform öffnet in dem Augenblick alle Plattformen in der Reihe, in der Colin draufspringt.

RAY SHUTTER: Diese Plattform schließt alle anderen Plattformen, die entlang ihrer Diagonalen liegen.

BOUNCE UP: Wenn man auf einer dieser Plattformen landet, springt Colin mit einem Salto zwei Levels nach oben und landet sicher auf einer darüberliegenden Plattform, sofern noch eine in der richtigen Position geöffnet ist.

BOUNCE DOWN: Diese Plattform schließt sich in dem Augenblick, in dem Colin auf ihr landet. Wenn sich keine geöffnete Plattform unter ihm befindet, verliert man ein Leben.

BOUNCE UP LEFT/RIGHT: Funktioniert ähnlich wie der Hochspringer, jedoch mit dem Unterschied, daß er dabei zwei Plattformen nach oben und zur Seite geschleudert wird.

Monitors zu bringen. Dabei ist das Spielprinzip ebenso einfach wie genial. Bei jedem Level erscheinen zwei Quaverstüten. Eine davon ist die Start-Plattform, die andere ist der Ausgang. Um den Level erfolgreich zu beenden, muß Colin jede der vorhandenen Plattformen betreten, um sie zu schließen. Der Weg ins Ziel ist dabei manchmal sehr knifflig und eine gewisse Suchtgefahr ist bei One Step Beyond mehr als wahrscheinlich. Denn während sich die ersten paar Levels zum Eingewöhnen noch sehr schnell bewältigen lassen, wird es dank der Sonderplattformen schon bald schwerer, zum Ausgang zu kommen. Ein manchmal sehr knapp bemessenes Zeitlimit trägt das übrige zur Spielspannung bei.

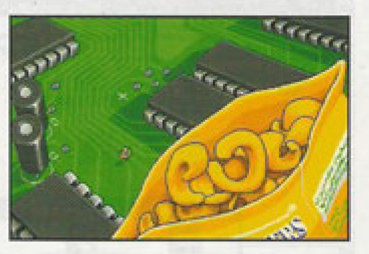
Leider hat man bei der Realisierung nicht die hohe Stufe der Spielidee erreicht. Mängel im Grafik- und Soundbereich schmälern die Spielmotivation erheblich. Das Intro wurde dafür aber wieder mal hinreißend gestaltet. Trotzdem vermag One Step Beyond dank der Knobel/Strategievariante durchaus an den Rechner zu fesseln. Nach bestem Lemmingsmuster gestrickt, ist es auch mehr als begrüßenswert, wenn bei einem Spiel mal wieder ausschließlich Köpfchen und nicht der Ballerinstinkt gefragt ist.

Thomas Brenner ■

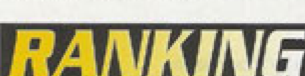











Eine weichere Landung kann man sich nicht wünschen - in einer leckeren Packung Quavers!





Empire Deluxe für Windows/Szenario Disk

Veni, vidi, vici

Kriegsspieler und Strategen aufgepaßt. White Wolf Productions und New World Computing bringen in diesen Tagen gleich zwei neue Produkte auf den Markt: Die Windows-Version von Empire Deluxe und eine Prominenten-Szenario-Diskette.

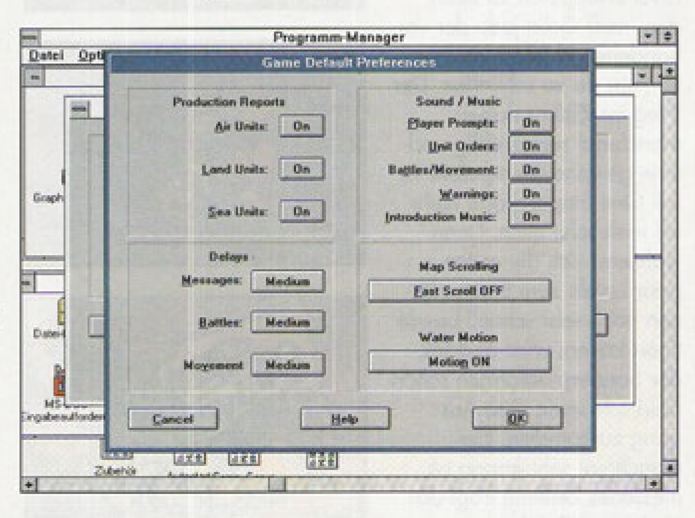
■ von Markus Krichel

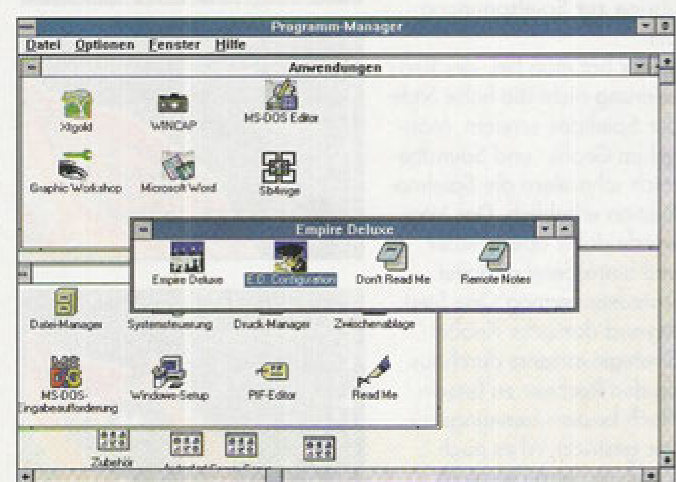
Um es gleich vorwegzunehmen: Empire Deluxe für Windows ist identisch mit der DOS-Version. Für alle, die nicht mit diesem Nachfolgewerk zur "Mutter aller Kriegsspiele" vertraut sind, hier das Wichtigste in Kürze: Empire Deluxe ist ein strategisches Welteroberungsspiel. Der Spieler beginnt mit einer Stadt inmitten einer großen, vom Computer generierten Welt. Sie entscheiden, welche Stadt was produziert, z. B. Armeen, Flugzeuge oder Schiffe. Diese militärischen Einheiten werden als Spielfiguren oder Icons über das 50 mal 50 Quadrate große Spielfeld bewegt, wobei jede Einheit eine bestimmte vorgegebene Strecke zurücklegen kann und über eine zugeordnete Angriffs- bzw. Verteidigungsstärke verfügt. Durch ständige Aufrüstung, gekoppelt mit der richtigen Strategie, versucht man, die Welt zu erobern. Einziges Problem: Bis zu fünf Mitspieler (der menschlichen oder digitalen Art) haben das gleiche Ziel und versuchen ihr Bestes, dem Gegner den Garaus zu machen, bevor ihnen desgleichen widerfährt. Empire Deluxe gilt insbesondere unter Modemspielern als Klassiker. Sie beginnen das Spiel als 2. Lieutenant, wobei Schwierigkeitsstufen von Basic (Grundstufe) bis Advanced (Fortgeschrittene) gewählt werden können. Mittels des Spieleditors kann man seine eigenen Welten und Szenarien entwerfen. Entsprechend dem militärischen Erfolg wird man bis zum General oder Admiral befördert. Aufgrund der frei wählbaren Schwierigkeitsstufen ist Empire Deluxe sowohl für Anfänger als auch für Experten im Strategiespielbereich bestens geeignet.

Die Szenariodiskette ist sowohl für den Gebrauch mit der DOS- als auch der Windows-Version geeignet. Das Programm besteht aus 40 Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Vom alten Rom über den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg bis hin zur traurigen Realität des jugoslawischen Bürgerkriegs findet hier jeder Hobbystratege echte Herausforderungen.

Um die Qualität der Szenarien zu gewährleisten, haben die Leute von White Wolf Productions mal so richtig ihre Beziehungen spielen lassen. So findet man unter den Designern solch illustre Namen wie Trevor Charles Sorenson (Star Fleet, Star Legions), Noah Falstein (Indiana Jones and the Fate of Atlantis), Will Wright (SimCity), Gordon Walton (Harpoon) und den Sci-Fi Schriftsteller Jerry Pournelle.

Der Schwierigkeitsgrad der Szenarien reicht von kinderleicht bis fast unmöglich. Gewiefte Empire-Strategen werden insbesondere von Jim Dunnigans Sci-Fi-Szenario "Red World" und von Johnny Wilsons "Vortex" angetan sein. Besitzer von Empire Deluxe Version 3.0 oder 3.10 finden auf der Diskette ein Update auf Version 3.11. Alles in allem stellt die Szenario-Diskette eine willkommene Bereicherung für jeden Empire bzw. Empire Deluxe-Fan dar.

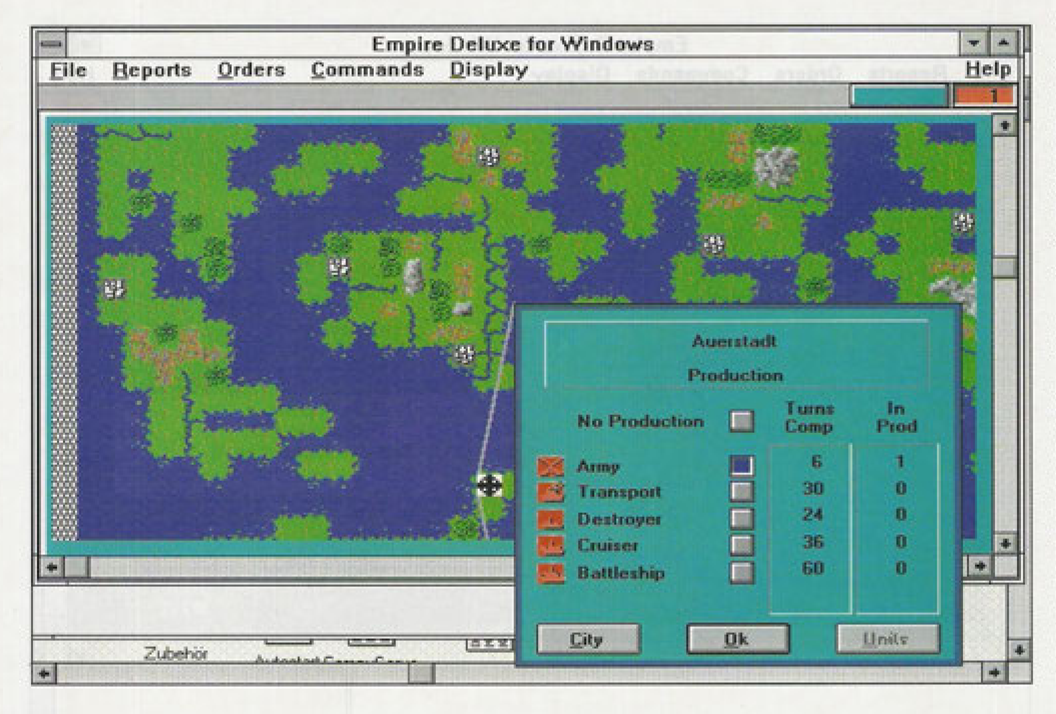




Die grafische Oberfläche ist wie geschaffen für die umfangreichen Menüs von Empire Deluxe.

Die Empire-Historie:

Empires Siegeszug begann anno 1960 als Mainframe-Computerspiel. Ursprünglich von Walter Bright (während seiner Studienzeit in Kalifornien) entworfen, verbrachte das Spiel seine Jugendzeit in den unergründlichen Tiefen der damals populären VAX-Computer. Während dieser Zeit wurde das Spiel unzählige Male verbessert und aufgepeppt. Das amerikanische Softwarehaus Interstel brachte schließlich die erste Version für Heimcomputer auf den Markt. Einer der Co-Designer dieser Version war Mark Baldwin, der



Interview mit Mark Baldwin und Bob Rakosky

Peace, Love & Flowers

Mark Baldwin und Bob Rakosky sind zumindest auf den ersten Blick ein ungleiches Paar. Mark (41, ledig) ist der Sohn eines amerikanischen Luftwaffenmajors und war selbst von 1975 bis 1979 als Ingenieur bei der US Air Force tätig. Von 1964 bis 1966 lebte er mit seiner Familie in Wiesbaden. Bob (42, geschieden) hingegen ist eher Archetyp eines aus den 70ern übriggebliebenen Hippies. Zusammen bilden die beiden das Entwicklungsteam White Wolf Productions, das sich mit Strategiespielen wie Empire Deluxe und The Perfect General einen Namen gemacht hat.

später von Interstel alle Rechte an Empire erwarb. Nachdem Mark Interstel verlassen hatte, gründete er seine eigene Produktionsfirma White Wolf Productions, deren Erstlingswerk The Perfect General gleich ein großer Erfolg wurde. Nachdem man New World Computing als Verlags- und Vertriebspartner gewinnen konnte, begann die Arbeit an Empire Deluxe auf Hochtouren, wobei man klar hervorhob, daß Empire Deluxe NICHT Empire Teil 2 ist. Vielmehr wollte man zwar den Spielwitz des klassischen Empire beibehalten, aber gleichzeitig das Programm den Anforderungen des modernen Computerspielmarktes anpassen.

PC Games: Woran arbeitet Ihr beide im Moment?

Bob: Das ist Top Secret.
Mark: Nun ja. Wir machen eine Ausnahme für die PC Games-Leser. Wir arbeiten momentan an einem neuen Spiel mit dem Arbeitstitel "War". Es handelt sich dabei um ein sehr abstraktes Kriegsspiel-Konstruktions-Set, in dem man Schlachten aus allen historischen Perioden simulieren kann.

PC Games: Kann dieses neue Spiel in Verbindung mit einem Eurer anderen Produkte gespielt werden.

Bob: Im Moment befinden wir uns in der frühesten Entwicklungsphase. Zu diesem Zeitpunkt können wir wirklich nicht viel mehr dazu sagen. Es wird sich um ein DOS-Produkt mit einer zeitgleichen Konvertierung für Windows handeln. Es wird mit ziemlicher Sicherheit ein Stand-Alone-Product sein, d. h. es kann nicht mit unseren anderen Produkten gekoppelt werden.
Mark: Alles was wir im Moment haben, ist ein ca. zehnseitiges Dokument mit den Grundfunktionen. Jede Ähnlichkeit zwischen diesem Dokument und dem fertigen Produkt wäre rein zufällig.

PC Games: Eure Version vom Empire Deluxe für Windows steht kurz vor der Veröffentlichung. Welche Unterschiede bestehen zwischen der Windows-Version und der DOS-Version?

Bob: Es ist im Prinzip das gleiche Spiel. Ein Unterschied besteht natürlich darin, daß man die Bildschirmauflösung nicht mehr beliebig verändern kann, da wir hier natürlich von den entsprechenden Windows-Treibern abhängig sind. Modemplay zwischen der DOS- und Windows-Version ist möglich.

PC Games: Ein weiteres Produkt, das kurz vor der Veröffentlichung steht, ist eine "Prominentendiskette" für Empire Deluxe. Diese Diskette enthält Szenarien, die von prominenten Repräsentanten der Softwareindustrie entworfen wurden.

Bob: Das war eine meiner gewohnt brillanten Ideen, die mir gewöhnlich zu nachtschlafender Zeit kommen. Mark hat das ganze allerdings zusammengeschustert, denn er hat die Designer überredet, die Szenarien für uns zu entwerfen. Und jeder, der schon mal mit Game Designern gearbeitet hat, weiß, daß dies kein einfacher Job gewesen sein kann.

PC Games: Was war die Reaktion Eurer Kollegen auf die Bitte, Szenarien zu entwerfen?

Mark: Geteilt! Die häufigste Antwort war: "Ich würde wirklich gerne ein Szenario entwerfen, aber ich habe einfach nicht die Zeit. Mit Beharrlichkeit und viel Überredungskunst haben wir es schließlich hingekriegt. Daher an dieser Stelle unser Dank an die Kollegen!

PC Games: Ihr seid natürlich als Designer für Kriegsspiele bekannt. Woher kommt diese Faszination, mit dem Krieg zu spielen?

Mark: Ich sehe unsere Spiele wirklich nicht so sehr als Kriegsspiele, sondern vielmehr als Strategiespiele. Ich finde, daß Strategiespiele einen sehr hohen Unterhaltungwert haben, da sie den Intellekt stimulieren. In Spielen dieser Art müssen ständig neue Entscheidungen getroffen werden. Dieser Entscheidungsprozeß fasziniert mich persönlich und ich glaube, daß dies auch auf die Fans unserer Spiele zutrifft.
Bob: Ich schließe mich den Worten meines Vorredners an. Ich glaube, daß das strategische Element für mich sogar noch wichtiger ist als für Mark, der ja auch vier Jahre bei der Luftwaffe verbrachte. Wenn ich an Krieg denke, denke ich an

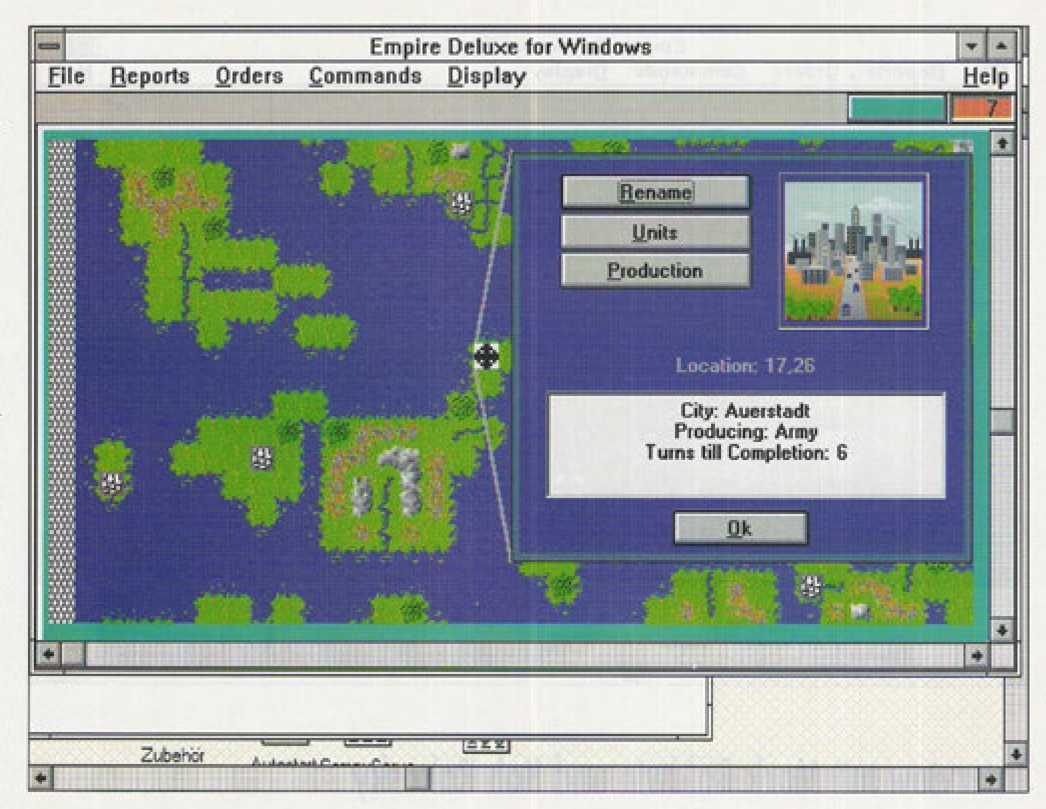
Leichenbeutel und die Bilder des Vietnamkrieges, mit denen ich groß geworden bin. Krieg hat für mich nichts Unterhaltsames. Schach ist im Prinzip ja auch ein Kriegsspiel, es wird halt nicht so sehr mit Gewalt und Blutvergießen assoziiert.
Mark: Unterhaltsam finde ich Krieg natürlich auch nicht. Ich hatte eben schon als Kind ein großes Interesse an Militärgeschichte. Der Konflikt zwischen zwei oder mehreren individuellen Denkern, die versuchen, sich gegenseitig auszumanövrieren, hat für mich etwas wirklich faszinierendes. Insbesondere die Tatsache, daß die Denkvorgänge und ihre Folgen sofort beobachtet werden können.

PC Games: Selbst wenn man die Abwesenheit grafischer Gewalt in Empire Deluxe bedenkt, bleibt der Fakt, daß es ein Kriegsspiel ist und menschliche Opfer im Krieg eine große Rolle spielen.

Mark: Keine Frage. Ich bezweifle jedoch, daß der Spieler auf Blut aus ist. Es gibt jede Menge Spiele, in denen grafische Gewalt vorherrscht. Daraus schließe ich, daß man hier zwischen den Gruppen Actionfreaks und Strategen unterscheiden muß.

PC Games: Deutschland hat, wie Ihr sicher wißt, ein echtes Problem mit paramilitärischen Gruppen, wie z. B. den Neonazis. Solche Gruppen benutzen Spiele wie Eure für sogenanntes "taktisches Training". Eure Meinung?

Mark: Gewalt hat noch nie ein Problem gelöst. Mir mißfällt der Gedanke, daß jemand mein Spiel oder Werkzeug, wie ich es nenne, dazu mißbraucht, Gewalt gegen andere Menschen zu propagieren. Es ist jedoch ein Werkzeug. Alle Werkzeuge können für gute oder schlechte Zwecke gebraucht werden. Meine Kreationen können sicherlich guten und schlechten Zwecken dienen. Ich kann daher nur hoffen, daß der Großteil der User mein Werkzeug für gute Zwecke nutzt, wie Unterhaltung, Erweiterung des geistigen Horizonts usw.
Bob: Empire Deluxe ist abstrakt und weit entfernt von der Realität eines echten militärischen Konflikts. Wenn man Dir z. B. in der Schule Mathematik beibringt, heißt das noch lange nicht, daß Du nun in der richtigen Welt überleben kannst. Das gedankliche Fundament wird zwar gelegt, es hängt jedoch vom Individuum ab, wie diese Fähigeit genutzt wird.





Bob Rakosky (rechts) und Mark Baldwin (links) beim Studieren ihrer druckfrischen Lieblingslektüre aus Übersee...

PC Games: Viele der erhältlichen Kriegsspiele weisen eine frappierende Ähnlichkeit mit Empire bzw. Empire Deluxe auf. Vergleiche solcher Spiele mit Eurem Werk sind daher unvermeidlich.

Bob: Das Original Empire ist sozusagen die "Mutter aller Kriegsspiele". Das typische Welteroberungsspiel ist wirklich die "Variation über ein Thema". Daher ist das nicht weiter verwunderlich. Wenn es sich um ein Spiel mit unterschiedlichem Handlungsablauf handelt, warum nicht? Viele dieser Spiele basieren auf dem Originalkonzept und erweitern



Frieden, Blumen und Liebe - den Designern eines Kriegspiels traut man solche Sätze kaum zu.

dieses zu aller Gunsten.
Mark: Empire ist und bleibt das strategische Kriegspiel. Darauf bin ich sehr stolz. Wenn ich jetzt nur noch einen Weg finden würde, wie ich das zu Kohle machen könnte...

PC Games: Genug "vom Kriege". Bob, was ist Dein Lieblingsspiel und warum?

Bob: ...(Schweigen)...
Mark:...(lacht)...Lemmings!
Bob: Das kommt der Sache schon sehr nahe. Ich würde sagen, Lemmings und SimCity. Ich spiele wirklich nicht oft an meinem Computer. Ich bin mehr auf der technischen Seite angesiedelt als der typische künstlerisch begabte Designer. Computerspiele sind nicht mein Leben. Ich genieße jedoch die Herausforderungen, die ein Spiel an den Programmierer stellt.
Mark: Civilisation. Hier ist ein Spiel, daß ich wirklich gerne selbst geschrieben hätte. Sid Meier hat allen Grund, stolz darauf zu sein.

PC Games: Welche Spiele mögt Ihr nicht und warum?

Bob: Plattformspiele aller Art. Manche Leute lieben diese digitalen Daumenschrauben; mir persönlich geht dafür jegliches Interesse ab.
Mark: Diese Frage kann ich nicht beantworten. Ich kann mich nicht dazu bringen, die Arbeit meiner Kollegen zu kritisieren. Aus Erfahrung wird man klug.

PC Games: Welchen guten Rat könnt Ihr unseren Lesern geben, die gerne professionelle Spieldesigner werden wollen?

Bob: Zunächst mal sollte jeder Designer auch programmieren können. Und jeder Programmierer, der sein Salz wert ist, sollte zunächst einmal Assembler lernen. Mit dieser Ansicht bin ich zwar wahrscheinlich in der Minderheit, aber als technisch orientierter Programmierer finde ich das einfach notwendig. Das sollte dann mit einer Hochsprache, wie C oder C++ gekoppelt werden. Mark ist wahrscheinlich anderer Ansicht, da er kein Assembler-Programmierer ist.
Mark: Hey! Ich hab' einen Kurs in Assembler belegt.
Bob: Wie gesagt. Mark ist kein Assembler-Programmierer.
Mark: Sehr lustig, Bob. Im Ernst: Heutzutage kann niemand mehr Designer werden wie in der "guten alten Zeit". Als Bob und ich anfingen, konnten ein oder zwei Programmierer mit guten Ideen problemlos ein Spiel entwerfen und fertigstellen. Das ist heute nicht mehr möglich. Der Finanzaufwand ist einfach zu groß.

PC Games: Das sind ja schöne Aussichten für unsere zukünftigen Programmierer.

Bob: Nicht verzagen. Onkel Bob hat noch einen Tip in der Hinterhand: Besorgt Euch einen Job bei einem guten Softwarehaus. Egal ob als Bürobote, Hausmeister, Bleistiftspitzer oder Game Tester. Solange Ihr einen Fuß in die Tür kriegt, besteht eine gute Chance, daß Eure Talente einmal entdeckt und genutzt werden.

PC Games: Irgendwelche letzten Worte an unsere Leser?

Mark: (auf Deutsch)... Hallo Leser...
Bob: Frieden, Blumen und Liebe...viel Liebe. Eigentlich nicht mal so sehr die Blumen. Aber Liebe...ganz klar...

Schwarz auf weiß

Als Markus Krichel im vergangenen Monat Mark und Bob besuchte, hatten die beiden tatsächlich ihre Spendierhosen an. Fünfmal signierten sie ihren aktuellen Hit Empire Deluxe und versahen diese Exemplare außerdem mit einer standesgemäßen Widmung (Mark: May all your battles end in victory! Bob: Peace, love & flowers!). Wenn Sie solch ein exklusives Exemplar in Händen halten möchten, so beantworten Sie folgende Frage:

In welcher schönen hessischen Stadt verbrachte Mark Baldwin zwei Jahre seines Lebens?

Die hoffentlich richtige Antwort schreiben Sie auf eine Postkarte und schicken diese an:

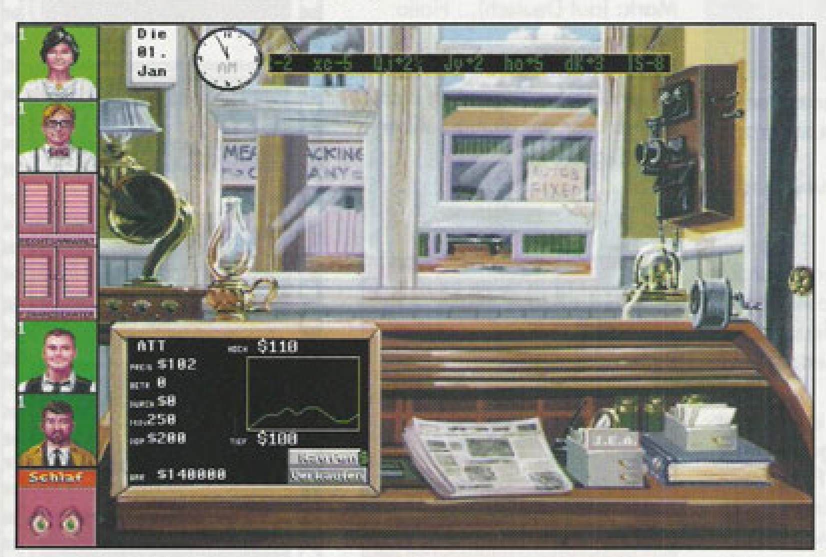
Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion PC Games
Kennwort: Empire Deluxe
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

(Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!)

Wall Street Manager

Ich wär´ so ger

Manche Leute glauben ja, daß Geld alles ist - und sie haben recht! Zumindest will uns davon die deutsche Version des Wall Street Managers überzeugen. Lohnt sich die Investition?



Der erste Tag in der eigenen Firma anno 1929: Mit Ihrer noch sehr kleinen Mannschaft versuchen Sie, aus dem Startkapital ein Vermögen zu machen.

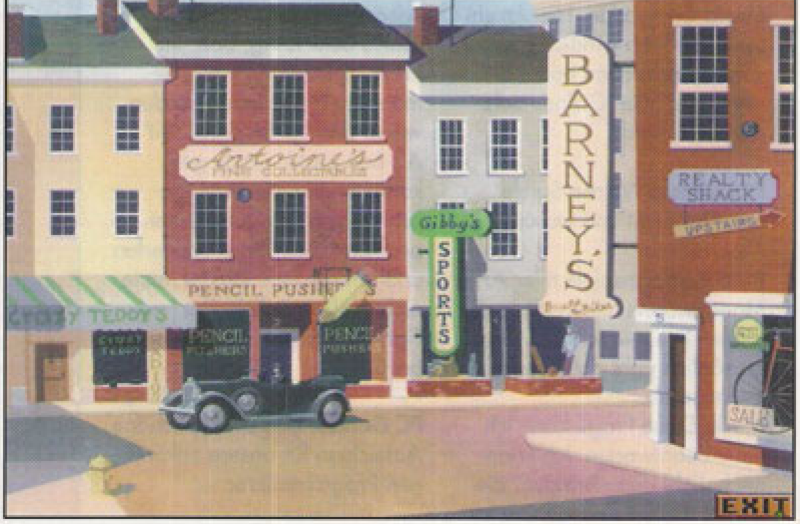
Zu Beginn werden Sie mit einer beinahe alltäglichen Situation konfrontiert: Die fürsorglichen Eltern schenken Ihnen zum bestandenen Examen mal eben $200.000, und die sollen Sie dann auch bitteschön im Laufe eines Jahres vermehren. Und genau hier beginnt Ihr Problem: Auf dem Sparbuch zehrt die Inflation an den mickrigen Zinsen und im Casino hat schon so mancher sein letztes Hemd verspielt. Also entscheiden Sie sich für den goldenen Mittelweg, eröffnen in der Lower East Side von Manhattan ein kleines Unternehmen und lassen zukünftig Ihr Vermögen in den heiligen Hallen der New York Stock Exchange arbeiten.

Was lacostet die Welt ...

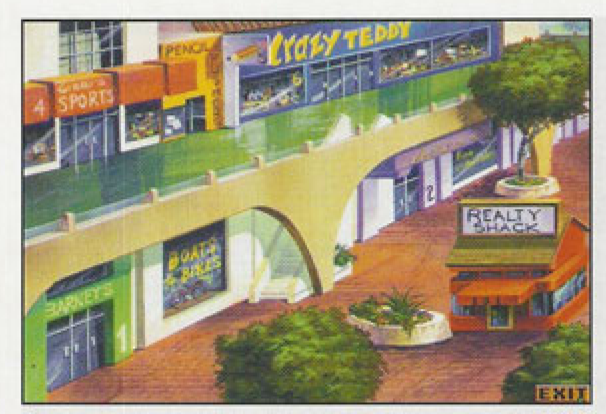
Bevor Sie sich ins große Geschäft stürzen, dürfen Sie sich zwischen zwei verschiedenen Szenarien und drei Schwierigkeitsgraden entscheiden. Ganz Mutige können ihre Künste im Jahre 1929 testen (inklusive dem "großen Crash"). Für erste Gehversuche in Sachen Börse lädt man sich am besten das moderne Umfeld der 80er Jahre. Im Gegensatz zum historischen Milieu stehen Ihnen unter anderem moderne TV-Börsendienste und Computer zur Verfügung. Für die Routinearbeiten sollten Sie sich Personal einstellen: Von der Sekretärin über einen jungen Auszubildenden bis hin zu Rechtsanwälten und Informanten können Sie Ihre neue Firma je nach Erfolg ausstatten. Jeder Geschäftstag ist in Fünf-Minuten-Einheiten unterteilt. Gesteuert wird Ihr kleines Reich von Ihrem Büro aus, in dem Sie Kurse verfolgen und bei passender Gelegenheit Aktien, Bonds, Öl und Gold kaufen oder verkaufen. Außer den üblichen Börsenaktionen gibt es weitere Pflichtübungen: Beim Mittagessen neue Geschäftspartner und Informanten anheuern, Gespräche mit der Frau Mama führen oder im Einkaufszentrum das eine oder andere Souvenir (Autos, Schmuck, Gemälde usw.) für die heimische Schatzkammer erwerben. Sollten Sie Ihre karitative Ader wiederentdeckt haben, freut sich Schwester Mildred über eine milde Gabe. Außerdem kann es passieren,

Wohl dem, der solche Eltern hat: Mom und Dad lassen für die Zukunft ihres Filius ein hübsches Sümmchen springen.





ne Millionär...



Wertvolle Antiquitäten sind für Jung-Manager nicht mehr als Prestigeobjekte.



daß bei unvorsichtiger Vorgehensweise schnell die gestrenge Börsenaufsicht SEC bei Ihnen vor der Tür steht. Nach einem ereignisreichen Tag fahren Sie nach Hause (oder machen gleich ein Nickerchen auf dem Schreibtisch) und das wild aufflackernde Festplattenlämpchen verrät Ihnen, daß die Wall Street auch am nächsten Tag wieder einiges an Überraschungen für Sie parat hält.

... Geld spielt keine Rolex!

Bei entsprechender Hardware gibt es hochauflösende 256-Farben-Bilder zu bestaunen, während bei den mickrigen Animationen anscheinend die Rezession zugeschlagen hat. Im Sound-Bereich schaut es leider auch nicht besser aus: Zwar hat man eine Unmenge Treiber beigepackt, aber bedauerlicherweise läßt die Vielfalt der Musikstückchen und der eingestreuten Effekte doch sehr zu wünschen übrig. Mit dem Mauscursor (ein Dollarzeichen) kann beinahe jeder Gegenstand, der sich in der Nähe Ihres Arbeitsplatzes befindet, angeklickt und aus der sich öffnenden Dialogbox bzw. Iconleiste die gewünschte Option gewählt werden.

Übrigens: Der geforderte 10-MHz-286er als Mindestausstattung ist blanke Theorie. Erst ab 25 MHz wird die Ladezeit für die opulenten Grafiken erträglich.

Fazit: Als begeisterte Börsianerin habe ich mich selten zuvor so sehr auf eine Wirtschaftssimulation gefreut. Aber bereits nach wenigen Stunden Spielzeit offenbaren sich die Schwächen des Programms: Der Untertitel "Die Simulation des Finanzmarktes" ist angesichts der auf vier Anlageobjekte beschränkten Möglichkeiten wohl leicht übertrieben. Auch spielerisch wird auf die Dauer einfach zu wenig Abwechslung geboten. Trotz der vielen amüsanten Überraschungen und der zweifellos gelungenen Präsentation ist der Wall Street Manager eine arg monotone Angelegenheit - den meisten dürfte er schon bald ähnlich herzzerreißende Töne wie dem schlafenden Nachwuchs-Kostolany entlocken. Eine höchst spekulative Investition!

Petra Maueröder ■





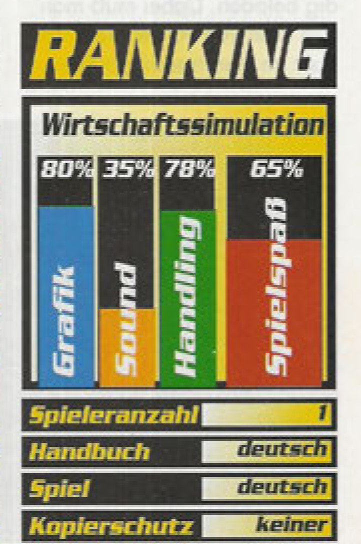
SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 17 MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Deutsche Version von "Rags to Riches"

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Interplay



RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	35%	78%	65%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Seven Cities of Gold - Commemorative Edition

El Dorado

Unter spanischer Flagge entdeckte der Italiener Christoph Columbus 1492 die Bahama-Insel Guanahani sowie Kuba und Haiti. Das war aber nur der Anfang zahlreicher Reisen in die "Neue Welt".

Obwohl das 500jährige Jubiläum schon vor einem guten Jahr ausgiebig gefeiert wurde, hat sich Electronic Arts nun dazu entschlossen, den vermeintlichen Entdecker Amerikas noch einmal zu ehren. Kenner der Softwareszene werden sich an den C64-Klassiker Seven Cities Of Gold sicherlich erinnern, der bislang auf dem PC nicht erhältlich war. Jetzt ist es endlich soweit, alle Seefahrer und Abenteurer können aufatmen.

Anleihen an der Geschichte

Ausgangspunkt aller Bemühungen ist das spanische Königshaus, das dem wackeren Seefahrer die finanziellen Möglichkeiten gibt, seine geplante Expedition in die Tat umzusetzen. Hier kann man also Schiffe erwerben und auch ständig beladen. Dabei muß man sich aber von vorneherein darüber im klaren sein, ob man auf einen kriegerischen Raubzug gehen oder feste Handelsbeziehungen etablieren möchte. Je nachdem muß man Soldaten, Geistliche oder Scouts mit an Bord nehmen, Güter oder Waffen einladen. Man sollte sich aber bewußtmachen, daß man auf die harte Tour nicht sehr weit kommt, sondern sich eher selbst den Boden unter den Füßen wegzieht. Die Ureinwohner kommunizieren nämlich rege miteinander, so daß nach einigen Angriffen auf friedliebende Dörfer fast alle Häuptlinge über die Ankunft der weißen Männer informiert sind.
Auf der weiten Reise muß man tunlichst darauf achten, nicht über allzu viele Riffs hinwegzusegeln, denn der Bug des Schiffes wird dadurch arg in Mitleidenschaft gezogen. Ein abruptes Ende der weiten Fahrt ist oft die Folge. Außerdem muß die Nahrungsmittelversorgung garantiert sein, denn sonst sterben die guten Expeditionsmitglieder wie die Fliegen.

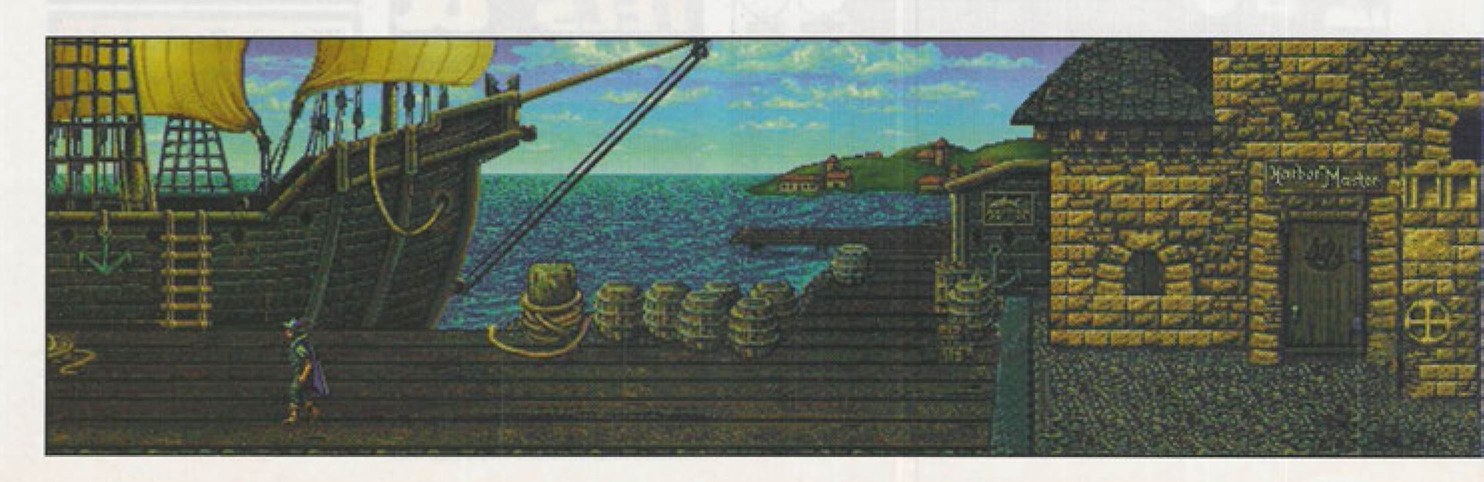
An der Nordseeküste - ganz so idyllisch ist es in Amerika allerdings nicht.

In der Neuen Welt

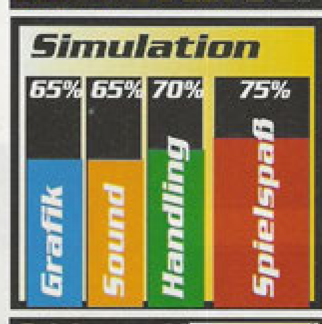
Nach der Ankunft kann man kleine Expeditionstrupps zusammenstellen, mit denen man die Gegend erkundet, Bergbau betreibt und mit den Völkern in Kontakt tritt. Hier kann man ebenfalls verschieden vorgehen: Entweder man läßt gleich zu Beginn die Waffen sprechen, um alle Wertgegenstände einzupacken, oder man verblüfft die Eingeborenen mit kleinen Gaukeleien und präsentiert ihnen einige Geschenke. Stellt man sich besonders geschickt an, so erklärt sich der Stammesführer oft bereit, eine Mission auf seinem Grund errichten zu lassen. So schnell kann man einen wichtigen Stützpunkt sein Eigen nennen.

Grafik, Sound und Spielfluß

Am Spielablauf hat sich eigentlich nicht viel verändert, legt man den Klassiker längst vergangener Tage zugrunde. Die Steuerung über die Tasta-







Der Häuptling ist höchst erfreut in Anbetracht der vielen Geschenke.

tur ist zu Beginn etwas gewöhnungsbedürftig, so daß man über kurz oder lang auf den Joystick zurückgreifen sollte. Grafik und Sound wurden selbstverständlich kräftig überarbeitet, allerdings kann man die neue Version von Seven Cities Of Gold nicht mit der Gold-Version von Pirates! vergleichen. Hier hätte man sich wahrhaft mehr Mühe geben können, hat doch MicroProse gezeigt, was bei Umsetzungen möglich ist.

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Umsetzung eines Klassikers

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Electronic Arts

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
65%	65%	70%	75%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

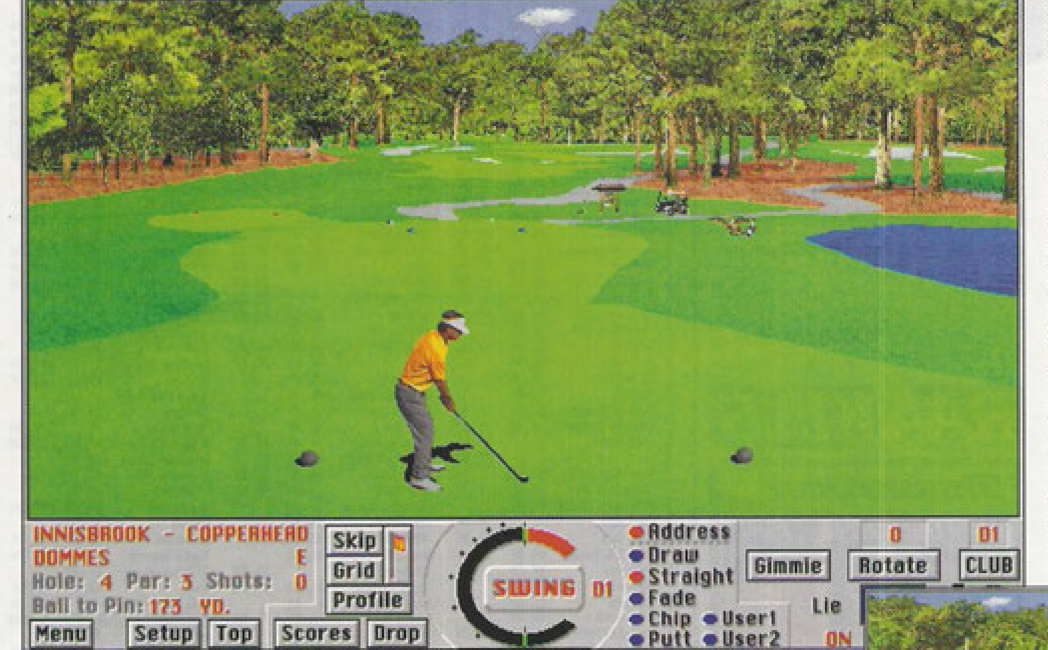


Links 386 pro - Innisbrook

Dauerbrenner

Falls Sie Ihren Jahresurlaub (1 Woche) in diesem Sommer schon aufgebraucht haben, dann ist das nicht so schlimm. Denn mit der neuesten Links-Extension lädt Access Sie ein: Das Innisbrook Hilton Resort erwartet Sie!

Das Golffieber an heimischen Rechnern nimmt nicht ab. In immer kürzeren Abständen erscheinen die Erweiterungskurse für das Referenz-Spiel: Links 386 pro. Ob reine Verkaufsstrategie oder nicht, mit den neuen Kursen verliert das PC-Golfen jedenfalls nichts von seinem ursprünglichen Reiz. Und wer sich zudem an den landschaftlichen Leckerbissen der High-End-Plätze nicht satt sehen kann, der bekommt für seine 60 Mark doch einiges am Bildschirm geboten. Platz um Platz erweitert Access die Sammlung der berühmtesten Golfanlagen rund um den Globus. Nach den Ausflügen auf die Nobelgrüns von Pinehurst und Banff Springs kann man sich jetzt also auch an den Greens der First Class Destination Innisbrook bei Tarpon Springs versuchen. Floridas Golfadresse Nummer Eins wird im bekannten Golf Digest als einer der Vorzeigeplätze Amerikas geführt. Einmal mehr glänzen die Access-Leute mit der perfekten Umsetzung einer renommierten Golfanlage. Insgesamt galt es 7031 Yards zu fotografieren, zu digitalisieren und für den Computer aufzubereiten. Das fertige Resultat fügt sich makellos in die Reihe der bisher erschienenen Plätze ein. Peinlich genau gepflegte



Grüns, weitläufige Wasseranlagen und schattige Pinienwälder lassen in der gewohnten Qualität keinerlei Wünsche offen. Denn der herrlich angelegte Kurs bietet auch für alte Golfhasen so einige Schwierigkeiten. Durch die langen Drives und die kniffligen Grüns sind durchspielte Nächte garantiert. Ein Update über die Version 1.10 ist bei dieser Erweiterung leider nicht enthalten. Zu den



versteckten Funktionen, über die Sie sich in unserem Workshop "Golfen ohne Ende" der letzten Ausgaben informieren konnten, sind also keinerlei Neuerungen hinzugekommen. Wie gewohnt arbeitet die Innisbrook-Erweiterung auch problemlos mit der älteren Links-Version und dem Microsoft-Golf zusammen.

Da sich nur die wenigsten von uns einen Aufenthalt am Orginal-Schauplatz leisten können, kann man zum angemessenen Preis mal wieder das Flair der großen, weiten Welt einfangen. Für alle computerisierten Anhänger dieser Sportart ist Innisbrook deshalb ein Muß!

Thomas Brenner ■

Der idyllische Kurs Innisbrook ist sowohl für Links-Fans als auch für Hobbygolfer interessant.







RANKING



Spieleranzahl	8
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Bloodstone

Steinhart

Mit der "Magic Candle"-Serie hat Mindcraft nie richtig Geltung erlangt, trotzdem sind Unterschiede zwischen dem letzten Teil der Trilogie und Bloodstone nur schwerlich nachzuweisen. Der Zug für die rein strategischen Rollenspiele scheint schon lange abgefahren; heutzutage stellt man eher Ansprüche an die grafische Ausarbeitung. Zumindest Hack & Slay-Freunde dürfen sich freuen: an aggressiven Monstern aller Art kann man sich abreagieren und dabei seine Heldengruppe ordentlich aufpäppeln. Dies geht natürlich wie immer zu Lasten der Rätsel; die Denkarbeit beschränkt sich auf die Ausarbeitung von Kampftaktiken. Ähnlich mager präsentiert sich der Sound: abgesehen von ein paar Effekten in der Schlacht bleiben die Lautsprecher ungerührt.





Alexander Geltenpoth ■



Dr. Floyd's Desktop Toys

Pausenfüller

Spätestens mit Windows 4.0 wird der Anwender ganz auf DOS verzichten können. Um den Übergang nicht allzu schwer zu gestalten, bringt MicroProse die erste Folge eines Entertainment Packs auf den Markt, das die Spielfreuden auf die Windows-Umgebung übertragen soll. Das Programm besteht aus sechs kleinen Spielen, die laut Hersteller unentbehrlich unter Windows sind. Neben sehr schwierigen Denkspielen findet man auch ein Geschicklichkeitsspiel sowie - als Special Feature - den sprechenden Dr. Floyd, der von Zeit zu Zeit unaufgefordert seine Kommentare von sich gibt. Zwar ist das Programm ein netter Versuch, doch kann es lange nicht komplexe Programme, die unter DOS laufen ersetzen.





Andreas Rizzi ■

RANKING

Denkspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
30%	20%	70%	30%

PREIS lt. Hersteller ca. DM 80,-

HERSTELLER MacroProse

Conquered Kingdom

Überflüssig

Wieder mal ein Fantasy-Strategiespiel im Test: Leider ist "Conquered Kingdom" ungefähr fünf Jahre hinter dem aktuellen Stand zurück. Und das bedeutet folgendes: Die Grafik ist ziemlich unattraktiv und der Sound ist bescheiden (keine SoundBlaster-Unterstützung!). Vor allem aber ist die Spielidee reichlich abgenudelt, denn von Fantasy-Figuren, die man Stück für Stück in einzelnen Zügen durch die Gegend bewegt (kein "Go-To" oder so) und die sich dann, ohne Stellung oder Gelände zu berücksichtigen, den Schädel einschlagen, hatten wir schon mehr als genug.





Peter Freunscht ■



Twilight 2000

Zwielichtig



Dark-Fiction-Rollenspiele sind wohl in Mode: Diesmal wird im postatomaren Polen des Jahres 2000 den Bösewichtern der Garaus gemacht.
Nach ca. zwei kurzweiligen Stunden der Figurenproduktion geht's los. Man beginnt in einem Büro und wartet auf seine Aufträge, stellt dann ein Vier-Mann-Team zusammen und macht sich auf den Weg, um Geiseln zu befreien, Medikamente zu holen oder Städte zu säubern.
Jede Aktion wird en detail ausgeführt. Das führt dazu, daß man sogar im "Schneller Kampf"-Modus in aller Ruhe Zigaretten holen gehen kann,



während "interaktiver Kampf", wenn man alle Optionen nutzt, den Abend schnell, aber eher öde verstreichen läßt. So ist Twilight 2000 als recht guter Charaktergenerator aufzufassen (vor allem für Besitzer des gleichnamigen Buchrollenspiels), ansonsten allerdings ein eher mittelmäßiges Rollenspiel.

Peter Freunscht ■

RANKING

Rollenspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
45%	50%	50%	60%

PREIS lt. Hersteller ca. DM 90,-

HERSTELLER Empire

Wayne's World

Party Time...

Vorweg sei gleich gesagt, für einen echten Wayne's World-Freak ist das Spiel ein Muß! Doch der bis dahin verschont gebliebene PC-Anwender, wird nach ein paar Stunden Wayne's World vielleicht entnervt das Handtuch werfen.
Die Programmierer haben sich für ein Adventure im Stile der LucasArts-Games Indy oder Zak McKracken entschieden. Bei der Steuerung wird also ganz auf die Eingabe von Texten verzichtet, denn sämtliche Befehle können durch geeignete Kombinationen von Grundbegriffen leicht mit der Maus gebildet werden.
Doch hier unterscheidet sich Wayne's World von einem normalen Adventure. Zum einen sind alle Befehle durch lustige Bilder von Wayne oder seinem Quasi-Zwillingsbruder Garth dokumentiert, zum anderen wurden Elemente des Films als Extra-Befehle aufgenommen.



Vor allem durch den guten Sound und die witzigen Sprüche lebt dieses Spiel richtig auf. Wer ein voll ausgeklügeltes Adventure mit allem Drum und Dran erwartet, wird enttäuscht sein.

Andreas Rizzi ■



When Two Worlds War

Handbuch-Krieg

Die Strategen von Impressions (Airbucks) zeigen uns mit When Two Worlds War (Abkürzung: W2WW), wie ein vollkommen mißglückter Clone des Virgin-Games-Bestsellers Dune 2 auszusehen hat. Im Ernst: Wenn aus den Boxen "Atreides approaching" ertönte, war Spaß und Spannung pur angesagt. Doch was uns ein halbes Jahr später als "Strategic Simulation of Interplanetary Conflict" verkauft wird, entpuppt sich schnell als ein Sammelsurium an Unzulänglichkeiten.
Die Handlung spielt in einem SF-Szenario, dessen Oberfläche mit Wüsten, Bergen und Seen bestückt ist. Mit Maus und Icons basteln Sie auf diesem Territorium sogenannte MUs (Military Units) und die dringend benötigten Angriffs-, Verteidigungs- und Versorgungsanlagen.
Ernüchternde Bilanz: Die eigentliche Herausforderung von W2WW ist nicht das Programm, sondern die mitgelieferte Literatur. Ersterem entbehrt es an Spielbarkeit, dem anderen an jeglicher Logik.

Petra Maueröder ■

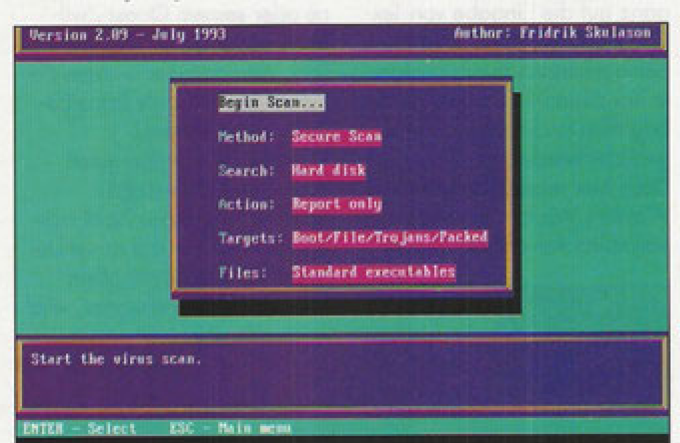


Anti-Virusprogramme

Virenbefall - Who you´re gonna call?

Wer heute seine Festplatte nach einem Virus durchsuchen läßt, wird sicherlich in vielen Fällen fündig. Eine regelmäßige Überprüfung und Entseuchung des Systems können wir nur allen, die sich größeren Ärger mit ihrem Computer ersparen wollen, empfehlen.

Sieht man sich nach wirksamen Gegenmitteln um, wird man reichlich bedient. Ob sich die neusten Heilmittel gegen die Viren nun Scanner, Protector, Blocker etc. nennen, sie haben alle nur eines im Sinn: den Rechner gegen Viren zu schützen. Hierbei liefern sich Viren- und Antivirenprogramme ein Gefecht um Aktualität, in dem immer einer die Nase vorn hat: der Virus.
Ein Computervirus setzt sich in der Regel aus zwei Teilen zusammen: Programmroutinen, die für die Vermehrung des Virus zuständig sind, und Routinen, die eine Funktion ausüben (z.B. formatieren). Der PC eignet sich aufgrund seiner weiten Verbreitung hervorragend als Spielwiese für Viren aller Art.
Was machen nun die Viren? Ein Virus, der nur überschreibt, wird sehr schnell entdeckt werden, da das infizierte Programm nicht mehr arbeitet. Geschicktere Viren hängen sich deshalb an das Ende des entsprechenden Programmcodes und ändern die Sprungadressen im Programmkopf so, daß nicht das eigentliche Programm, sondern der Virus aufgerufen wird. Der Viruscode sucht sich dann ein weiteres zu infizierendes Programm und ruft nach dessen Infizierung den Code des Wirtsprogramms auf. Auf diese Weise bleibt der Virus, zumindest vom arglosen Anwender, bis zu dem Zeitpunkt unentdeckt, an dem er seine oftmals verhängnisvolle Aktion beginnt. Er könnte z.B. prüfen, ob der aktuelle Tag ein Freitag und zugleich ein 13. ist und bei Zusammentreffen beider Bedingungen sein zerstörerisches Werk wie die Formatierung der Festplatte beginnen.
Ein herkömmlicher Virenscanner sucht in den Programmdateien einer Festplatte nach dem Programmcode des (bekannten) Virus. Da bestimmte Teile des Programmes bei Viren desselben Stammes identisch sind, genügt es, nach diesen Teilen zu suchen. Die übliche Leistung eines guten Scanners liegt zwischen 2000 und 3000 bekannten Viren und deren Mutationen.



Virensuche im Fenster: Der Virenscanner F-Prot arbeitet mit einer farbenfrohen Oberfläche.

McAfee Antivirenpaket (9001)

Der Klassiker unter den Anti-Virenprogrammen und der absolute Versionsking. Die Bedienung erfolgt rein über die Tastatur. Einzugeben sind das zu scannende Laufwerk sowie diverse Parameter. Der McAfee erfüllt voll und ganz die an ihn gestellten Anforderungen. Macht man sich die Mühe, die häufig erscheinenden Updates zu bestellen, kann man davon ausgehen auch neu eintreffende, bisher unbekannte Viren schnellstmöglich wieder loszuwerden. Das Unternehmen McAfee, spezialisiert in diesem Gebiet, bietet mit dem Scanner nicht nur ein Tools zur Analyse, sondern notfalls auch zur Elimination der infizierten Software an.

F-Prot (9002)

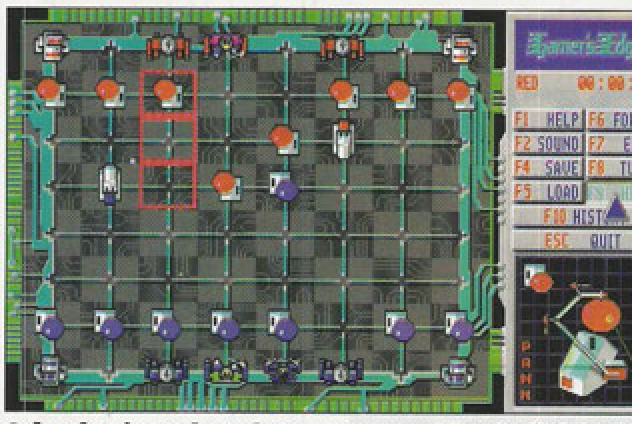
Ein Virenscanner mit eigener kleiner Bedienoberfläche ist der F-Prot. Die Aufbereitung ist sehr gelungen. Auch ohne große Ahnung von Virenprogrammen leicht zu bedienen und zu durchschauen. Als besonderen Pluspunkt enthält das Programm eine ausführliche Liste der bekannten Viren mit detaillierter Beschreibung von Symptomen, Verhalten und Gegenmaßnahmen bei Infektionen. Die Möglichkeit, die gesamten Platten mit einem Befehl zu untersuchen, verringert den Arbeitsaufwand. Dieses Tool sollte auf keinem gesundheitsbewußten Rechner fehlen!

Integrity Master (9003)

Integrity Master hat den Namen Master nicht umsonst erhalten. Dieses Virenprogramm ist im Stil von PC-Tools über Pull-Down-Menüs zu bedienen. Es besteht die Möglichkeit, Prüfsummen der gesamten Festplatte zu bilden. Aufgrund der vielen Optionen, mehr als jedes andere Programm im Test aufzuweisen hat, wird vom Benutzer schon einiges an Verständnis für die Funktionsweise verlangt. Dafür bekommt man allerdings auch ein universell einsetzbares Programm, das durch die Kombination Prüfsumme und Scanner einen dauerhaften, wenn auch niemals 100%igen, Schutz bietet.

VirX (9004)

In der Bedienung ähnlich wie der McAfee rein über die Tastatur. Erstaunlich hier die an den Tag gelegte Geschwindigkeit und die außergewöhnliche Möglichkeit, auch "gepackte" Files zu untersuchen. Ansonsten steht auch dieses Programm in Leistung und Können den zuvor aufgeführten nicht nach. Die fehlenden Oberflächen zur angenehmeren Bedienung der Produkte von McAfee und VirX werden durch im Sharewarehandel für diesen Zweck erhältliche Zusatzmodule ausgeglichen.



Schach einmal anders - die ungewöhnliche Figurendarstellung ist gewöhnungsbedürftig.

Cyber Chess

SF-Schach

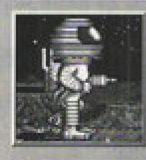
Schon beim Intro können Sie erahnen, daß Sie ein Schachspiel in ungewöhnlicher Aufmachung erwartet. Als Spielfeld wurde das Innenleben eines Chips mit dazugehörigen Verdrahtungen gewählt. Genauso phantasievoll wie das Spielfeld stellt sich die Gestaltung der einzelnen Schachfiguren dar. Das Feld wird aus der Vogelperspektive betrachtet und bespielt. Die von Ihnen gezogene Figur erscheint in einem kleinen separaten Fenster als Bild. Bei Bewegungen beamt sich die Figur à la Enterprisebesatzung unter Begleitung von Energieblitzen an ihren neuen Bestimmungsort.

Zu den Voraussetzungen des Spieles ist nur zu sagen - je schneller der Rechner, desto kürzer die Denkphasen des Gegners. Ansonsten gilt das besondere Augenmerk dem Vertrieb dieses Produktes, das zu den Freeware-Programmen zählt (diese haben keine Einschränkungen, sind also ein vollwertiges Spiel und können jederzeit weitergegeben werden.)

Daher hier auch ein Dankeschön an den Autor (William E. Vinkle), der selbst heute noch Programme ohne Gedanken ans große Geld für jeden kostenlos, mit der Bitte um eine kleine freiwillige Spende, bereitstellt.

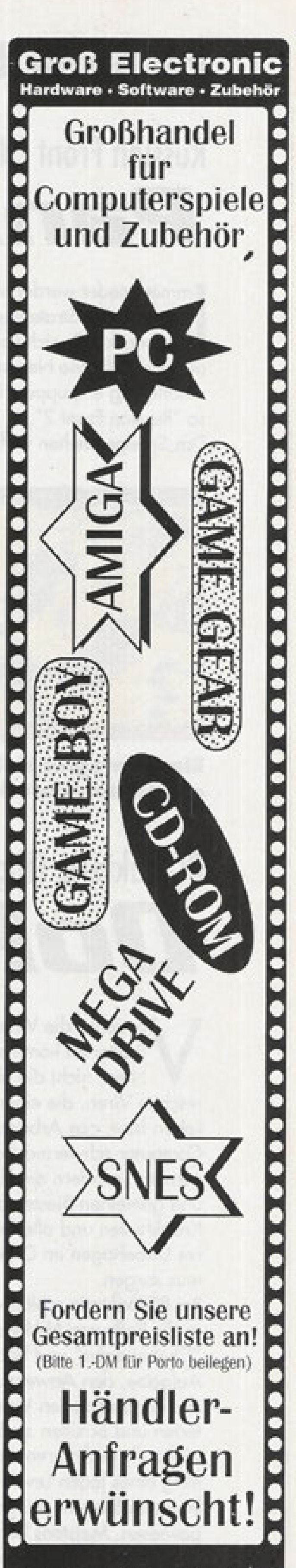
Cyber Chess
Disk 111
Preis Vollversion
Freeware









Russian Front (Highlights 112)

Panzerschlacht

Immer wieder werden wir mit sogenannten Strategiespielen eingedeckt, die sich später nur als anspruchslose Nebenbeschäftigung entpuppen. Nicht so "Russian Front 2".
Das Spielgeschehen wirft uns mitten in den 2. Weltkrieg. In drei unterschiedlichen Szenarien können historische Schlachten neu geschlagen werden. Hauptziel dabei ist nicht unbedingt die komplette Vernichtung des Gegners, sondern die strategische, rechtzeitige Erfüllung der gestellten Aufgabe. Als Befehlshaber der Ihnen zugeteilten Division stehen Einheiten der schweren und leichten Artillerie mit Reichweiten von mehreren Kilometern, gepanzerte Verbände mit verschiedenen Kampf- und Schützenpanzern, Infanterie und Mörsereinheiten sowie zahlreiche Transportmittel zur Verfügung. Als erprobter Feldherr sollten Sie sehr genau auf die Reihenfolge achten, in der sie Ihre Truppen zum Kampf antreten lassen. So ist es wenig sinnvoll, zuerst die Infanterie gegen die Panzer rennen zu lassen, um im Nachhinein mit der Artillerie den Weg zu ebnen. Ein packendes Spiel!





Ein Strategiespiel mit gewohnter Oberfläche - jede Einheit wird durch ein entsprechendes Sympbol auf der Karte symbolisiert.



Russian Front
Disk 112

286er, EGA; Space; Maus, Tastatur

Testversion
DM 5,–

Preis Vollversion
DM 48,–

PC-Bakterie (Highlights 110)

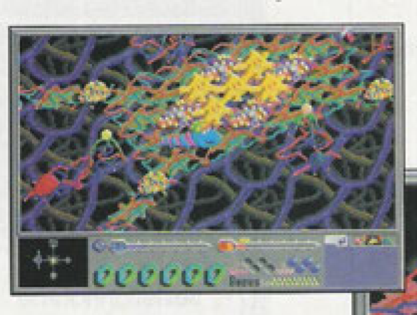
Doktorspiele

PC-Bakterie
Disk 101

Testversion
DM 5,–

Preis Vollversion
DM 50,–

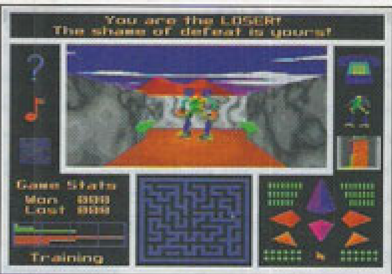
Vorsicht - die Viren und Bakterien kommen! Nein, nicht die elektronischen Viren, die einem das Leben bzw. das Arbeiten am Computer schwermachen sind gemeint, sondern die kleinen und gemeinen Biester, die für Krankheiten und allerlei anderes Unbehagen im Organismus sorgen.
Bei PC-Bakterie schlüpfen Sie in die Rolle von Mikky der "Chefmikrobe" und haben die Aufgabe, den Abwehrkampf des Körpers gegen Viren, Bakterien und Bazillen zu führen und zu koordinieren. Am Anfang eines jeden Levels bekommen Sie eine Aufgabe zugewiesen. Meistens befinden sich in Ihrer näheren Umgebung einige Bakterien, die es zu beseitigen gilt. Glauben Sie jetzt nur nicht, daß Sie ein Ballerspiel vor sich haben. Nein, Sie als Spieler sind der große Koordinator, der alles lenkt und steuert und dabei eine gehörige Portion an Schnelligkeit und Geschicklichkeit braucht, um seine Aufgabe auch richtig erfüllen zu können. Um die unangenehmen Eindringlinge zu beseitigen, stehen Ihnen Helferzellen in Form eines " Y " und große dumme Freßzellen zur Verfügung. Diese ziellos herumlaufenden Helferzellen können mit Druck auf die Leertaste angehalten werden und erwarten dann unterwürfig ihren Auftrag, um nach einer bestimmten Bakterie Ausschau zu halten. Sobald sie dann eine entsprechende Bakterie gefunden haben, verschmelzen sie mit dieser und betäuben sie unter Aufopferung ihrer eigenen Existenz. Jetzt muß nur noch die große Freßzelle das derart markierte Bakterium finden und auffressen, um die Gefahr ultimativ zu beseitigen. Freßzellen, von Hause aus jedoch sehr dumm, müssen den Weg zum Bakterium auch erst gezeigt bekommen.
Wäre nun das menschliche Zellgewebe eine einheitliche Fläche und nicht aus vielen einzelnen Zellplattformen zusammengesetzt, wäre leichtes Spiel angesagt. So jedoch haben Sie oft lange Umwege zu machen, um zu Ihren Helferzellen zu kommen oder um Sperren zu beseitigen. Diese Zeit wird natürlich von den Bakterien hinterlistig genutzt, sich ungehindert zu vermehren. Da jeder Körper nur eine bestimmte Anzahl von Krankheitserregern verträgt, müssen Sie also schnell sein, um die Gefahr abzuwenden.



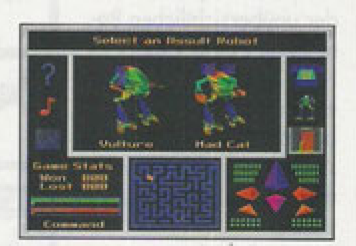
Megatron (Highlights 109)

Pac Man im Weltraum

Wir schreiben das Jahr 3015. Als Commander einer Eliteeinheit von Megatron-Kampfrobotern ist es Ihre Aufgabe, in das Labyrinth des Kampfes einzudringen und den Feind im Kampf Mann gegen Mann zu erledigen. Dazu stehen Ihnen zwei hochmoderne Allgelände-Roboter (Mad Cat und Vulture) zur Verfügung. Zu deren Standardausstattung zählt eine moderate Bewaffnung mit hochentwickelten Dronen-Geschossen, Impulszerstörern und Annäherungsminenlegern. Megatron ist prinzipiell ein Zwei-Personen-Spiel, kann aber, vor allem zum Üben, auch gegen den Computer gespielt werden. Das Besondere am Zwei-Spieler-Modus ist die Art der Verknüpfung. Jeder Commander sitzt vor seinem eigenen Rechner bzw. in seinem Kampfroboter und sieht Full Screen das Geschehen in Real Time. Die Verbindung der Rechner kann z.B. durch eine Nullmodemverbindung verwirklicht werden.
Das Ziel des Spieles ist es, den Gegner zu jagen und zu eliminieren. Es mag einfacher klingen als es ist, denn zu Beginn werden die Ausgangspunkte zufällig festgelegt und man weiß nicht, ob schon hinter der nächsten Ecke der Abschuß droht.
Um zu gewinnen, müssen Sie Ihren Gegner mit den zur Verfügung stehenden Raketen so lange beschießen, oder andere Arten der Vernichtung wählen, bis dessen Energievorrat verbraucht ist und die Schutzschilde zusammenbrechen. Angriffe von hinten sind zwar nicht die feine Art, aber angesichts der Tatsache, daß hier in Real Time zurückgeschossen wird, eine aussichtsreiche Alternative zum moralischen Duell. Durch einen taktischen Rückzug und Auffüllung des Munitionsvorrates sowie Regenerierung der Ressourcen ist oftmals mehr gewonnen als mit sturem Ballern. In der Vollversion finden Sie dazu überall Magazine mit den entsprechenden Bewaffnungen.
Dieses Spiel bereitet gerade mit zwei Spielern immenses Vergnügen, solange sich beide im Besitz von annähernd gleichschnellen Rechnern befinden. Ansonsten tritt eine hoffnungslose Übervorteilung des schnelleren Systems ein. Allemal handelt es sich hierbei um das aufregendste Spiel dieser Art, natürlich nur, falls man Pac Man nicht als nervenaufreibendes Monster betrachtet.



Eine gewisse ähnlichkeit mit Pac Man ist da.



Megatron Disk 019

386er, 25 MHz; VGA; 2MB Harddisk Free Space; Maus, Tastatur

Testversion DM 5,–

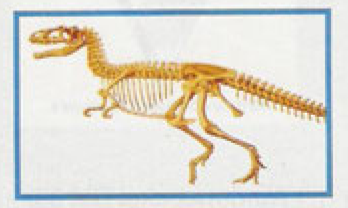
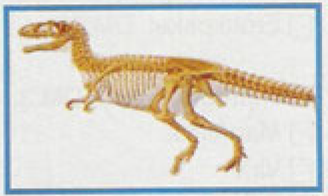
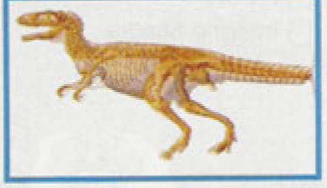
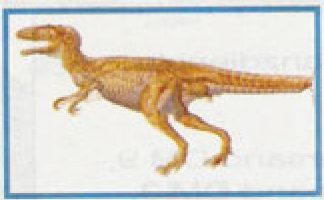
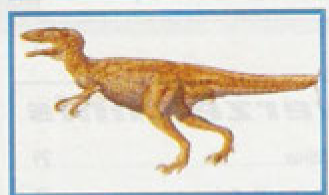
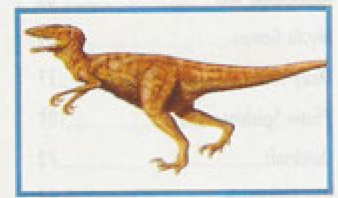
Preis Vollversion DM 48,–

Inserentenverzeichnis

Morphing Software

Changes...

Ganz gleich, ob Terminator 2 oder deutsche Fernsehwerbung: Morphing avanciert zum neuen Lieblingsspielzeug der Regisseure. Während die Profis dafür edles Equipment von Firmen wie Silicon Graphics und Sun einsetzen, kann jeder Computerfreak bereits mit einem gewöhnlichen PC und der entsprechenden Software erstaunliche Ergebnisse erzielen. Wir haben uns die drei zur Zeit erhältlichen Morphing-Programme für Windows angesehen.

Dinosaurier sind "in", Morphing ist "in" - Dinos morphen hat da schon Kultstatus...

Als Morphing bezeichnet man - in Anlehnung an den Begriff Metamorphose - die Verwandlung von einem Bild in ein anderes. Die Vorgehensweise zur Erzeugung eines Morphs ist dabei immer die gleiche: Mit Hilfe von Punkten oder Linien definieren Sie einen oder mehrere Bereiche innerhalb der Grafik, die in eine neue Form überführt werden soll. Dann werden in einem zweiten Fenster, das das Endbild anzeigt, die Kontrollpunkte an die neue Position verschoben. Um zum Beispiel das Rad eines Autos schrumpfen zu lassen, umschließt man dieses im Startbild mit vier oder mehr Punkten. Im Endbild verschiebt man die Punkte nun in die Radmitte. Bei der anschließenden Berechnung wird eine Bildsequenz erzeugt, die den Schrumpfungsprozeß in einer frei wählbaren Anzahl von Zwischenschritten zeigt.

Was sich so einfach anhört, bedeutet in der Praxis ein hohes Maß an Rechenaufwand, und so sind auch die Anforderungen an die Hardware entsprechend hoch. Um sinnvoll, d.h. mit einem vertretbaren Zeitaufwand, mit den Programmen arbeiten zu können, sollte man schon einen 486er mit 8 MByte Speicher sowie eine flotte Grafikkarte mit mindestens 256 Farben besitzen.

Zwei der Programme bieten neben dem Berechnen eines Morphs noch ein weiteres Verfahren an: das Warping. Beim Morphing und Warping werden zwei unterschiedliche mathematische Verfahren zur Verfremdung von Grafiken benutzt. Warping wird meist dann eingesetzt, wenn nur bestimmte Teile eines einzigen Bildes verändert werden sollen, während das Morphing einen Übergang zwischen zwei Bildern berechnet.

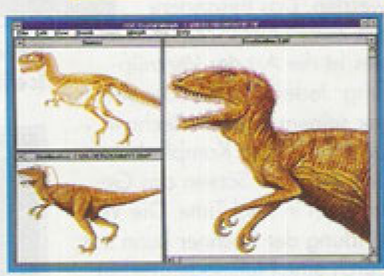
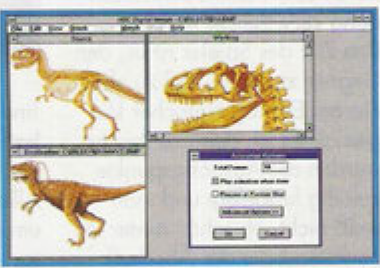
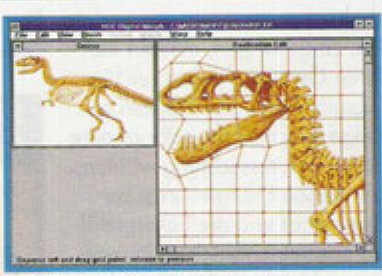
Digital Morph 1.0

Digital Morph von HSC Software präsentiert sich als ein vielseitiges Programm: Neben Möglichkeiten zur Bildbearbeitung wird Morphing, Warping und das Verfremden von Bildteilen - hier Cutouts genannt - unterstützt. Die Benutzung von Digital Morph leidet jedoch an der unübersichtlichen Benutzerführung: Viele Funktionen sind auf den ersten Blick nicht auffindbar, da sie in Menüs versteckt wurden, in denen man sie kaum vermuten würde.

Die zur Berechnung eines Morphs relevanten Bildflächen werden durch das Aufziehen von Linien definiert. Die Eckpunkte können anschließend im zweiten Fenster verschoben und der Morphing-Prozeß daraufhin gestartet werden. Verschiedene Parameter wie Falloff, Strength oder Line Weight steuern das Verhalten der Berechnung und erlauben eine Beeinflussung des Vorgangs in gewissen Grenzen.

Zum Erzeugen eines Warps wird das Bild mittels eines Gitters in Rechtecke aufgeteilt, wobei sich die Gitter-

Programm: HSC Digital Morph
Version: 1.0
Hersteller: HSC Software
Anbieter: CPS Hamburg, Am Neumarkt 30, 22041 Hamburg, Tel. 040/6569980
Preis: steht noch nicht fest

Digital Morph bietet zwar viele Funktionen, die Bedienung ist aber eher umständlich.

größe frei einstellen läßt. Die Punkte des Gitters lassen sich nun in verschiedene Richtungen ziehen, woduch die darunterliegende Grafik entsprechend verzerrt wird.

Im Menü Brushes verbirgt sich eine Vielzahl von Funktionen zur Bildbearbeitung: Es finden sich hier Werkzeuge zum Verwischen von Kanten und Übergängen sowie eine ganze Palette von Spray-Effekten. Animationen lassen sich aus Warps, Morphs und Cutouts erstellen und in den gängigen Formaten (AVI, FLC) speichern. Das Abspielen erfolgt über den in Windows enthaltenen Media-Player.

Digital Morph ist sauber programmiert und erlaubt während der Berechnung das Umschalten zu einer anderen Anwendung unter Windows. Eine Online-Hilfe zur Erläuterung der wichtigsten Menüpunkte ist enthalten, zur Zeit jedoch nur in Englisch verfügbar. Unterstützt werden die folgenden Bildformate: TIF, Targa, Windows BMP und DIP, OS/2 BMP, PCX, GIF, JPEG, EPS und WMF.

Das rund 70-seitige Handbuch enthält im wesentlichen die auch über die Hilfe-Funktion abrufbaren Informationen, jedoch sind zusätzlich Bildschirmgrafiken enthalten. Zur Zeit liegt das Handbuch - wie auch das Programm - noch in Englisch vor, jedoch ist für Ende des Jahres auch eine deutsche Version geplant. Der Preis für Digital Morph stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

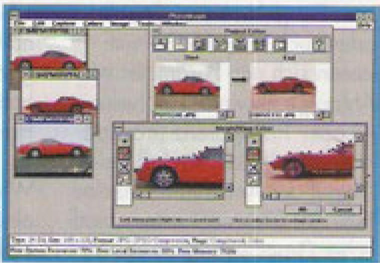
Digital Morph kann in erster Linie durch seinen Funktionsumfang überzeugen, die Benutzerführung hingegen könnte übersichtlicher sein. Ein weiteres Manko: Werden mehr als 256 Farben benutzt, sinkt die Darstellungsgeschwindigkeit gravierend ab - hier hilft nur noch ein schneller 486er.

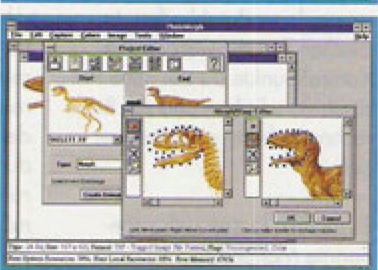
Vorteile
+ Funktionen zur Bildbearbeitung
+ schnelles Warping
+ großer Funktionsumfang

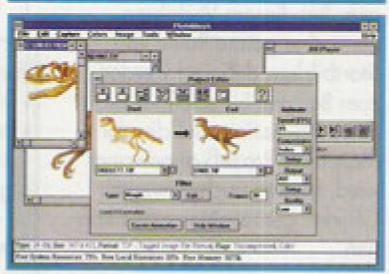
Nachteile
- hohe Hardware-Anforderungen
- umständliche Bedienung

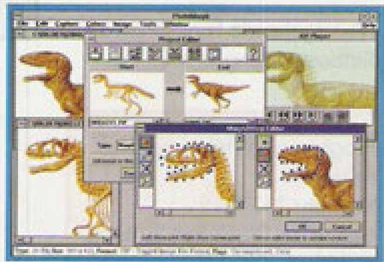
PhotoMorph 1.2

Das Programm PhotoMorph ist seit September in der Version 1.2 erhältlich und unterstützt in der neuen Version das FLI-Videoformat, das qualitativ bessere Videoanimationen als das AVI-Format erlaubt.









Eine tolle Benutzeroberfläche und geringe Hardware-Anforderungen zeichnen PhotoMorph aus.

Der Projekt-Editor ist die Schaltzentrale von PhotoMorph. Von hier aus werden Start- und Endbilder für einen Morph oder Warp geladen und die weiteren Einstellungen vorgenommen. Zur Definition eines Bildbereiches können Sie Punkte setzen, die im zweiten Fenster wie gewohnt verschoben werden. Das Umschließen eines Bereiches durch Linien ist nicht vorgesehen.

Programm: PhotoMorph
Version: 1.2
Hersteller: North Coast Software
Anbieter: Softline GmbH, Postfach 1454, 77698 Oberkirch, Tel. 07802/ 9240
Preis: 328,- DM, Update 1.0 auf 1.2 für 50,- DM

Zur Kontrolle kann vor der eigentlichen Berechnung ein Preview-Window geöffnet werden, in dem die einzelnen Phasen der Metamorphose Schritt für Schritt abgerufen werden können. Zum Abspielen der Animation ist ein eigener Player enthalten, der anstelle des unter Windows verfügbaren Players eingesetzt wird und den Vorteil hat, eine ganze Liste von Animationen automatisch abspielen zu können.

Zur Vorbereitung der Ausgangsbilder können Sie diese in verschiedene Farbtiefen umwandeln. Weiterhin lassen sich Grafiken frei skalieren und rotieren, mit Text versehen sowie in verschiedenen Formaten laden und speichern. Unterstützt werden die Windows-Formate BMP und DIP sowie die weiterhin üblichen Formate GIF, PCX, TGA, TIF, IFF und JPEG.

Morphs und Warps können berechnet und als Animation gespeichert werden. Darüber hinaus werden noch sogenannte Transitionen angeboten, die Effekte zum Überblenden von zwei Bildern ermöglichen. Zur Berechnung können Parameter für die Bildqualität, das Kompressionsverfahren sowie die Anzahl der Bilder pro Sekunde eingestellt werden.

Ziemlich knapp ist schließlich die Online-Hilfe ausgefallen, ein Handbuch war zum Zeitpunkt des Tests leider noch nicht verfügbar. Negativ aufgefallen ist uns außerdem, daß während einer Berechnung ein Wechseln zu einem anderen Programm unter Windows nicht möglich ist.

PhotoMorph zeichnet sich vor allem durch eine einfache Bedienung und ein hohes Maß an Übersichtlichkeit aus, so daß auch Einsteiger nach wenigen Minuten die ersten Animationen erzeugen können. Die umfangreichen Möglichkeiten zum Erstellen von Animationen machen das Programm für Einsteiger und Fortgeschrittene interessant, sofern der Hersteller eine verbesserte Online-Hilfe und ein Handbuch anbieten kann.

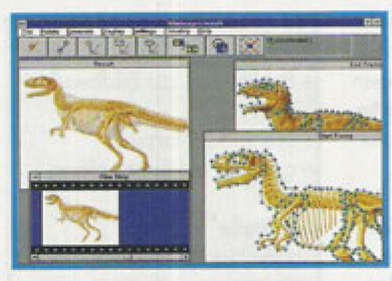
Vorteile
+ einfache Bedienung
+ Preview-Fenster
+ Funktionen zur Bildbearbeitung

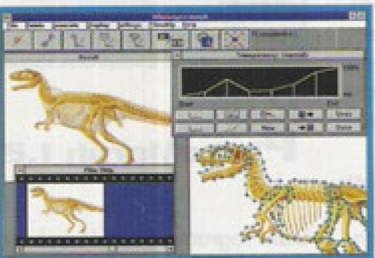
Nachteile
- knappe Online-Hilfe
- läuft nicht im Hintergrund

WinImages Morph 1.07b

Eine benutzerfreundliche Oberfläche und eine dementsprechend sehr einfache Bedienung sind die offensichtlichen Highlights von WinImages Morph. Das Programm ist zwar auf die Berechnung von reinen Morphs spezialisiert, kann hierbei jedoch durch die gebotenen Möglichkeiten voll überzeugen.

Zum Erzeugen eines Morphs werden wieder ein Start- und ein Endbild eingeladen und die gewünschten Bildbereiche mit Hilfe von Kontrollpunkten markiert. Zusätzlich lassen sich diese Punkte nachträglich durch Linien verbinden, um den Schwerpunkt der Berechnung





Einfach zu bedienen, schnell in der Berechnung: WinImages Morph.

auf diesen Bereich einzugrenzen. Für jeden Kontrollpunkt oder auch für jeden Bereich lassen sich nun Parameter wie Ablaufgeschwindigkeit (velocity) oder Transparenz (transparency) einstellen, so daß beim Ablauf der Animation einzelne Teile des Bildes mit unterschiedlicher Geschwindigkeit die Metamorphose durchlaufen. Im zweiten Fenster werden die Kontrollpunkte an die neue Position verschoben und die Berechnung kann gestartet werden.

Zusätzlich lassen sich sogenannte Motion-Morphs erzeugen: Bei diesem Verfahren kann eine ganze Reihe von Startbildern definiert werden, zum Beispiel Einzelbilder aus einer Animation, auf die der Morphing-Prozeß angewandt wird, so daß auch bewegte Objekte gemorpht werden können.

Weitergehende Funktionen zur Bildbearbeitung sind im Programm nicht vorgesehen, eventuelle Änderungen an Grafiken sollten also schon vor dem Laden der Bilder mit Hilfe eines entsprechenden Programms vorgenommen werden. Die gängigen Bildformate (TIF, BMP, IFF, TGA, GIF, PCX und FLC) werden automatisch beim Öffnen einer Datei erkannt; nicht unterstützt wird in der vorliegenden Version das JPEG-Format. Animationen lassen sich im FLC-Format (Animator) speichern, das AVI-Format wird unverständlicherweise nicht unterstützt.

Programm: WinImages Morph
Version: 1.07b
Hersteller: Black Belt Systems
Anbieter: Kronenberg, Postfach 1838, 61288 Bad Homburg, Tel. 06172/925885
Preis: 398,- DM

Das Handbuch ist zwar nicht sehr umfangreich ausgefallen, dafür jedoch schon in deutscher Sprache erhältlich. Außerdem ist eine ausgezeichnete Online-Hilfe enthalten, die im Grunde jedes Handbuch überflüssig macht.

WinImages Morph verfügt über eine klare Oberfläche, die mit Unterstützung der Online-Hilfe schnell zu beachtlichen Resultaten führt. Obwohl neben dem reinen Morphing keine weiteren Funktionen angeboten werden, glänzt das Programm durch die gute Qualität der Berechnungen sowie die Einstellmöglichkeiten für den Morphing-Prozeß.

Vorteile
+ übersichtliche Oberfläche
+ professionelle Funktionen zum Morphen
+ gute Online-Hilfe

Nachteile
- unterstützt kein AVI-Format

Christian Späthe



Medienrummel unter dem Funkturm

Wieder einmal öffneten sich die Türen für die größte Medienmesse in Europa. Wie jedes Jahr präsentierte sich in Berlin alles, was in der Branche Rang und Namen hat. Eine Flut an neuen Technologien in der Medienlandschaft rollt auf den Messebesucher zu. Erstmalig war auch in Berlin der Trend in Richtung Multimedia zu spüren. Viele Aussteller zeigten Produkte für den Markt der Zukunft. PC Games war für Sie vor Ort und informiert Sie über Trends und Messeneuheiten.

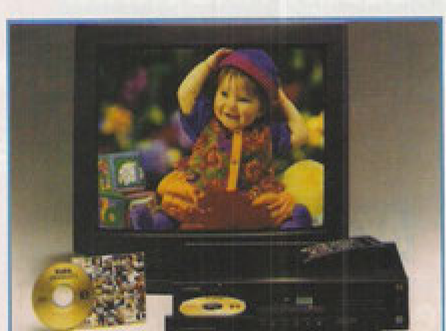
■ von Wilfred Lindo

Neben dem gewohnten Angebot in den Bereichen High Fidelity, Telekommunikation und TV wird nun anscheinend in den besagten Branchen auch die leere Worthülse Multimedia endlich mit Inhalt gefüllt. Galt hier noch vor wenigen Jahren ein direkt an eine Stereoanlage angeschlossener Fernseher als eine kleine Sensation, so hat man doch einiges dazugelernt. Immer stärker rücken Audio, TV und Computer zusammen. Multimedia schickt sich an, mehr als nur die Vereinigung unterschiedlicher Medien zu werden. Schon immer zeichnen Messen die Trends der Zukunft auf. In Berlin war dies deutlich zu spüren. Multimedia ist auf der Überholspur und dringt in völlig neue Bereiche vor.

Kodak

Mit der Photo-CD Portfolio stellt Kodak das nächste Glied in seiner CD-Familie vor. Auf ihr können zukünftig nicht nur Bilder, sondern auch Geräusche, Musik und Sprache auf die Silberscheibe gebannt werden. Ob nun als multimediales Präsentationsmedium oder als vertontes Familienalbum, die Anwendungsmöglichkeiten sind hier sehr vielseitig. Parallel dazu waren auf der IFA auch gleich einige erste professionelle Anwendungen mit der neuen CD zu sehen.

Parallel dazu wurde am Kodak-Stand ein neuer portabler CD-Player vorgeführt, der sowohl Audio- als auch Photo-CDs abspielen kann. Einfach an einen Fernseher anschließen und schon beginnt die Präsentation.



Nintendo

Auch der japanische Konsolen-Hersteller Nintendo war mit einem farbenfrohen Stand vertreten. Hier wurde unter anderem das neue Science Fiction-Abenteuer Starwing vorgestellt, das erstmals den leistungsfähigen FX-Chip unterstützt. Dieser Chip entlastet den eigentlichen Rechner und ermöglicht so dreidimensionale Grafiken und Effekte in einer enormen Geschwindigkeit. CD-Anwendungen waren allerdings nicht zu sehen. Neben vielen Spielneuheiten wartete Nintendo mit der Ankündigung für die Entwicklung des ersten 64Bit-Videospiel-Systems auf. Hochauflösende Grafiken und schnelle Animationen sollen 1994 im Konsolenbereich das Multimedia-Zeitalter einläuten.

Philips

Neben dem ersten sprachgesteuerten Videorecorder präsentierte Philips mit großem Aufwand seine CD-I-Player. Darunter auch das erste tragbare CD-I-Gerät. Bei der zugehörigen Software war ebenfalls ein reichhaltiges Angebot zu sehen. Mit einer speziellen Cartridge wird im CD-I-Bereich die MPEG-Norm (Moving Pictures Expert Group) eingeführt, die bildschirmfüllende Animationen ermöglicht. Die ersten abendfüllenden Videos auf CD soll es ab Frühjahr 1994 geben.



Sega

An einem gelungenen Stand präsentiert Sega die Neuheiten der Konsolenwelt. Hier war dann auch einiges zu sehen.



Premiere feierte das Sega Mega-CD. Man koppelt das neuartige System mit einer herkömmlichen Sega-Konsole. Es wird mit einem umfangreichen Angebot von etwa 30 Spielen eingeführt.
Fast parallel zum deutschen Kinostart von Jurassic Park stellt SEGA das gleichnamige Spiel vor. Wie auf der IFA zu erfahren war, macht es die Zusammenarbeit mit Walt Disney Productions möglich, daß für Weihnachten einige Disney-Klassiker zu erwarten sind. Das Dschungelbuch oder Aladin sind wohl nur einige Namen, auf die man gespannt sein darf. Neu ist auch das erste Videospiel von Otto, 'The Ottifants'.

Toshiba

Hier konnte man einen der ersten Multimedia-Laptops bewundern. Ausgestattet mit einem CD-Laufwerk kann so an jedem Ort eine Präsentation abgehalten werden. Das Gerät ist speziell für den Einsatz im Vertrieb konzipiert. Daneben wurde eine scheckkartengroße Speicherkarte vorgestellt, die speziell für den Multimedia- und Kommunikationsbereich entwickelt wurde. Die Multimedia Bridge Card soll ein Speichervolumen von rund 20 MByte haben und für alle nur erdenklichen Geräte als Speichermedium dienen können.

Virtual Vision

Unter dem Motto "Fernsehen, wann und wo immer man es möchte" präsentiert der amerikanische Hersteller Virtual Vision Sport. Ein kleiner Farbbildschirm überträgt im unteren Bereich einer Brille ein scharfes Fernsehbild. Den eigentlichen Empfänger tragen Sie am Gürtel. Die Neuheit ist auch als Sucher für eine Videokamera geeignet. Natürlich kann auch Ihr Lieblingsspiel eingespielt werden. Wird jetzt auch Virtual Reality salonfähig?

Messe-Splitter

Ob Telefunken, Sony, Philips, Toshiba oder Pioneer, jeder der namhaften Elektronik-Giganten setzt auf das neue Soundsystem Dolby Surround. Durch einen speziellen Decoder wird das Stereo-Signal auf vier separate Kanäle erweitert. Das Ergebnis ist ein hervorragender Raumklang. Man wird abwarten müssen, ob sich dieses System besser durchsetzen kann als vor Jahren die Quadrophonie. Der Dolby Surround-Klang wäre sicherlich auch bei Multimedia-Anwendungen und Spielen nicht fehl am Platze.
Hart umworben ist der Markt für digitale Aufnahme-Systeme. Ob DCC von Philips, die neue MiniDisc von Sony oder das bereits eingeführte DAT-System, alle buhlen auf der internationalen Funkausstellung in Berlin um die Gunst des Käufers. Wer letztendlich die Nase vorne haben wird, steht noch in den Sternen. Doch wird der Sieger sicherlich auch den Computermarkt für sich in Anspruch nehmen.

CD-Cache-Programme im Vergleich

Auf die Sprünge

Eine neue Herausforderung für den Geduldsfaden der PC-Anwender wurde mit der Einführung der CD geschaffen, liegt doch die Übertragungsrate weit unter der einer Festplatte. Eine naheliegende Lösung ist die Verwendung eines Cache-Programmes, doch Standard-Software wie SmartDrive muß bei CD-ROMs passen. Wir stellen Ihnen fünf Programme vor, die dieses Problem lösen und Ihrem CD-ROM-Laufwerk auf die Sprünge helfen.

Als erstes spezielles CD-ROM-Cache-Programm kam CD-Speedway zum stolzen Preis von DM 180,- auf den Markt. Anstatt - wie ein normales Cache-Programm - die Daten der CD im RAM zu speichern, werden die Files der CD auf die Festplatte kopiert und anschließend von dort gelesen. Der Vorteil: Ein fast beliebig großer Cache kann angelegt werden. Der Haken an der Sache aber ist, daß bei jedem noch so kleinen Dateizugriff die Datei zunächst komplett von CD gelesen und auf die Festplatte kopiert wird. Was bei kleineren Dateien vielleicht noch sinnvoll erscheint, endet bei The 7th Guest im Fiasko: Dateigrößen von bis zu 30 MByte sorgen bei Programmstart für eine Wartezeit von rund fünf Minuten.

Mittlerweile gibt es aber weitere Cache-Programme, die teilweise als Allround-Cache neben dem CD-ROM-Laufwerk auch Diskettenlaufwerke und Festplatten unterstützen. Lightning for Windows, Norton Speedcache Plus sowie Super PC-Kwik arbeiten so, wie man es gewöhnlich von einem Cache-Programm erwartet: Ein Teil des Hauptspeichers wird zum Zwischenspeichern der Daten von CD genutzt und bei einem erneuten Zugriff können diese aus dem schnelleren RAM gelesen werden.

CD-Speedway

Auch wenn CD-Speedway vielleicht nicht mehr dem Stand der Technik entspricht, so kann das Programm doch für die eine oder andere Anwendung sinnvoll sein, sofern Sie eine schnelle Festplatte mit genügend freier Speicherkapazität besitzen. Zur Installation, die über ein einfach zu bedienendes DOS-Programm geschieht, geben Sie als Parameter die Cache-Größe, die Anzahl der maximal zu speichernden Dateien sowie eine Buffergröße zur Beschleunigung des Kopiervorgangs an.

Der Lieferumfang von CD-Speedway ist ziemlich mager ausgefallen: Außer einem 20-seitigen Handbuch in englischer Sprache und dem schon zuvor erwähnten Programm zur Installation der Software finden sich keine weiteren Utilities auf der Diskette. Der Preis für CD-Speedway liegt bei 179,- DM und ist im Vergleich zu den anderen Cache-Programmen eindeutig zu hoch ausgefallen.

CD-Speedway
Version: 1.20b
Besonderheiten: nutzt die Festplatte als Cache-Speicher, nur CD
Hersteller: Bloc Publishing
Anbieter: CDV Karlsruhe, 0721/22294
Preis: DM 179,-

Opti-CDCache



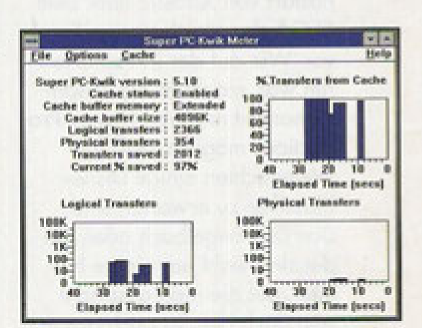
Ebenfalls nur für CD-ROM-Laufwerke ist das Programm Opti-CDCache ausgelegt, das wie die Allround-Programme einen Teil des RAM-Speichers als Cache benutzt. Die Installation und Konfiguration geschieht unter DOS mit Hilfe eines kleinen Utilities, das den Eintrag in die Datei AUTOEXEC.BAT auf Wunsch automatisch vornimmt. Parameter wie die Cache-Größe werden beim Aufruf unter DOS direkt übergeben und lassen sich auch nach dem Booten noch ändern.

Als Cache-Speicher verwendet Opti-CDCache ausschließlich Extended Memory, was natürlich einen Speichermanager wie HIMEM, QEMM oder 386MAX voraussetzt. Der Speicherbedarf für das Programm ist mit 8 KByte sehr gering ausgefallen; sämtlicher Verwaltungsspeicher wird ins Extended Memory gelegt, so daß bei jeder Cache-Größe immer nur 8 KByte konventioneller oder HMA-Speicher benötigt werden.

Weitere Utilities sind im Lieferumfang nicht enthalten, also auch keine Programme für Windows. Das Handbuch enthält auf 32 Seiten alle zur Konfiguration nötigen Informationen. In Deutschland ist das Programm zur Zeit noch nicht erhältlich, der Verkaufspreis in Amerika liegt bei 89 Dollar.

Opti-CDCache
Version: 1.0
Hersteller: Online Computer Systems, 20251 Century Boulevard, Germantown, Maryland, 20874
Anbieter: noch kein Vertrieb in Deutschland
Preis: $89 Dollar

Super PC-Kwik



Von der PC-Kwik Corporation stammt der Festplatten-Cache Super PC-Kwik, der erst seit kurzer Zeit auch eine CD-ROM-Unterstützung bietet. Um die Installation zu vereinfachen, liegen schon fertige Konfigurationsdateien bei, die sich mit jedem ASCII-Editor auch nachträglich ändern lassen. Damit Super PC-Kwik auch CD-ROM-Laufwerke unterstützt, muß ein weiterer Treiber in der CONFIG.SYS installiert werden. Unter DOS bietet PC-Kwik ein Tool zum Testen des Expanded Memory, zur Ausgabe von Textdateien sowie zur Anzeige der Speicherbelegung.

Um die Konfiguration während des Betriebs unter DOS zu ändern, wird PC-Kwik mit den nötigen Parametern einfach erneut aufgerufen. Unter Win-

geholfen

dows schaut der Anwender leider in die Röhre - außer dem An- und Ausschalten sowie dem Löschen des Cache-Speichers werden keine weiteren Funktionen zum Ändern der Konfiguration angeboten.
Zur Anzeige der Cache-Statistik unter DOS liegt ein Utility bei, das per Hotkey aufgerufen wird und in einem kleinen Fenster die Cache-Belegung anzeigt. Unter Windows gibt das Utility Super PC-Kwik-Meter Informationen über den Cache-Status und bietet die Möglichkeit, eine Cache-Statistik grafisch auszugeben. Das Handbuch zu PC-Kwik ist mit rund 100 Seiten am umfangreichsten ausgefallen und soll im Laufe des Jahres auch in deutscher Version erscheinen. Der Verkaufspreis für Super PC-Kwik liegt bei rund 150,- DM.

Super PC-Kwik
Version: 5.1
CD-ROM-Cache-Treiber: 1.00
Hersteller: PC-Kwik Corp.
Anbieter: Albrecht Software Systeme, 089/864911-0
Preis: DM 150,-

Speedcache Plus

Ähnlich wie PC-Kwik unterstützt auch Speedcache Festplatten, Disketten- und CD-ROM-Laufwerke, und auch hier muß ein spezieller Treiber für CDs in der CONFIG.SYS eingetragen werden. Zur automatischen Installation liegt ein kleines DOS-Programm bei, mit dessen Hilfe sich Speedcache in die CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT integrieren läßt. Überzeugen kann Speedcache vor allem durch seine Vielfalt an Parametern, durch die eine optimale Anpassung an jede Umgebung möglich wird.
Nach der Installation lassen sich alle Parameter unter DOS und unter Windows auch nachträglich ändern. Um die Einstellungen dauerhaft zu übernehmen, muß Speedcache unter DOS aufgerufen werden; ein Speichern von Windows aus ist nicht möglich. Unter DOS können die aktuellen Cache-Parameter sehr übersichtlich in mehrfarbiger Form dargestellt werden: Wurde beispielsweise ein Parameter der aktuellen Einstellung geändert, so wird dieser bei der nächsten Parameterausgabe rot dargestellt.
Speedcache bietet mit dem Utility Assist und dem Disk Performance Tester zwei nützliche Tools für Windows: Assist ist ein komfortables Programm zum Ändern aller Cache-Parameter, der Disk Performance Tester dient zum Überprüfen der Zugriffsgeschwindigkeiten auf CD oder Festplatte.

Norton Speedcache Plus
Version: 4.06
CD-ROM-Cache-Treiber: 1.09
Hersteller: Symantec Corp.
Anbieter: Symantec, 0211/9917-0
Preis: DM 110,-

Lightning for Windows

Wie aus der Produktbezeichnung Lightning for Windows schon deutlich wird, liegt ein Schwerpunkt dieses Produktes in der Unterstützung von Windows. Als einziges Programm im Test unterstützt Lightning CD-ROM-Laufwerke und Festplatten, ohne dafür einen zusätzlichen Treiber für die CONFIG.SYS zu benötigen. Die Konfiguration unter DOS bereitet erwartungsgemäß keine Probleme, zumal die Bildschirmausgabe sehr übersichtlich und auch für den Einsteiger verständlich ist.
Auf der DOS-Ebene muß man sich mit Lightning gar nicht beschäftigen, denn alle Einstellungen lassen sich auch unter Windows mit Hilfe des Lightning Control Centers vornehmen. Insgesamt sind zehn Utilities für Windows enthalten, die überwiegend zur Anzeige von Systeminformationen dienen und zum Teil als kleines Icon irgendwo auf dem Desktop plaziert werden, um so ständig über den Systemzustand zu informieren.
Wie bei allen Programmen ist auch bei Lightning das Handbuch ausschließlich in englischer Sprache vorhanden. Der Inhalt beschränkt sich auf die wesentlichen, zur Konfiguration nötigen Parameter. Auch die Druckqualität reicht nicht an die der Konkurrenten heran. Ein weiteres kleines Manko ist die Tatsache, daß derzeit noch kein deutscher Vertrieb für Lightning existiert. In den Staaten wird Lightning zu einem Preis von rund $100 Dollar angeboten.

Lightning for Windows
Version: 1.21
Hersteller: Lucid Corp.
Anbieter: noch kein Vertrieb in Deutschland
Preis: ca. $100 Dollar

Im Vergleich

Insgesamt ist ein Cache-Programm für CD-ROM-Laufwerke in jedem Fall eine lohnende Anschaffung: Gerade beim Einsatz von langsamen AT-Bus-Laufwerken mit einer Übertragungsrate von nur 150 KByte/sec macht sich der schnellere Zugriff bemerkbar. Wenn dann außerdem noch Festplatten unterstützt werden und man sich so von SmartDrive trennen kann, kommt man kaum noch um ein CD-ROM-Cache-Programm herum.

Christian Späthe ■

Benchmarks

Durchsuchen der CD MIDI Music Shop nach einem Textstring, Zeit in Minuten

ohne Cache	7:17
Opti-CDCache	4:12
Lightning for Windows	4:05
Super PC-Kwik	4:03
Speedcache Plus	2:47

Kopieren von 560 Dateien (1.3 MByte) von der CD MIDI Music Shop

ohne Cache	1:52
Opti-CDCache	1:05
Lightning for Windows	0:30
Super PC-Kwik	0:28
Speedcache Plus	0:23

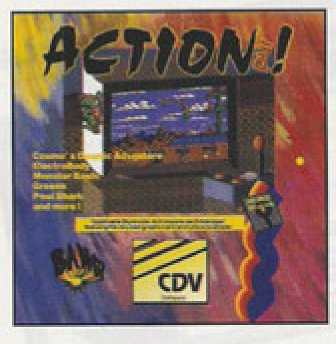
(Cache-Größe: 4 MByte, CD-ROM-Laufwerk: NEC CDR-84, SCSI-Controller: Trantor SCSI, Rechner: 486 DX/33)

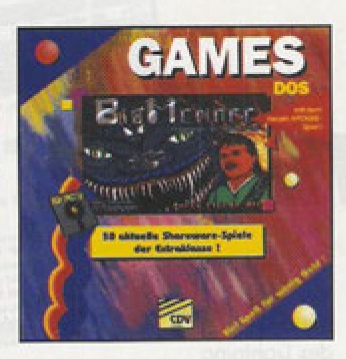
Gesamtbewertung

	Lightning	Speedcache	PC-Kwik	Opti-CDCache	CD-Speedway
Bedienung DOS	6	8	7	8	7
Bedienung Windows	10	8	5	0	0
Handbuch	6	10	9	5	3
Speicherbedarf	5	7	9	10	5
Performance	6	9	7	5	5
Preis-/Leistung	8	10	7	5	1
Gesamt	41	52	44	33	21

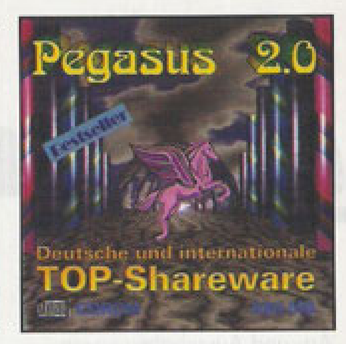
(Wertungen von 1-10)

SHAREWARE-CDs









Action Pur! - Volume 1

Die Firma CDV Software aus Karlsruhe ist sicherlich jedem deutschen Shareware-User ein Begriff. Als Auftakt einer Reihe von Shareware-CDs der untersten Preisklasse erschienen jetzt drei CD-ROMs, die jede Menge Spielspaß beherbergen, aber Ihr Budget nicht einmal mit 10 bzw. 20 Mark belasten. Action Pur! richtet sich vor allem an die Actionliebhaber unter den CD-ROM-Anwendern. Über 20 Actionspiele finden sich auf der mit immerhin 130 MByte an Information gefüllten Silberscheibe. Regelmäßigen Lesern unserer PD & Shareware-Corner werden Spiele wie Monster Bash!, Electro Body oder Cosmic Stryker wahrscheinlich bereits bekannt sein. Neben den Spielen, die zum größten Teil VGA-Grafik und Soundkarten unterstützen, wurden als kostenlose Dreingabe auch noch 50 verbreitete Programme für DOS und 50 für Windows mit auf die CD gepackt.

DOS Games - Volume 1

Zum sagenhaften Preis von nur 9,90 Mark bietet diese CD 50 wirklich topaktuelle Shareware-Spiele und Demos. Alle Spiele sind unter DOS lauffähig. Die Auswahl repräsentiert einen Querschnitt der guten Shareware-Erscheinungen der letzten Monate. Einige Highlights: Apogees neuestes Agenten-Abenteuer Bio Menace, die spielbare Demo-Version von Pinball Dreams und Galactix, das unglaublich schnelle Weltraum-Ballerspiel. Da die einzelnen Spiele als 1:1-Kopie von Diskette auf die CD übertragen wurden, ist es bei manchen Spielen nötig, alle Spieledateien zunächst wieder auf eine Diskette zurück zu kopieren. Wünschenswert wäre hier ein Menüprogramm gewesen, das die Installation direkt von CD auf Festplatte für alle Programme einheitlich übernehmen würde. Für den äußerst fairen Preis kann man ein bißchen Hin- und Herkopieren von Dateien aber dennoch in Kauf nehmen.

Shareware Heaven

Nächtelanges Stöbern ist bei dieser CD garantiert. Über 1000 verschiedene Programme aus den Bereichen Astrologie, Business, christlicher Glaube, Musik und unzähligen anderen Themengebieten summieren sich zu über 400 MByte Daten auf. Aus dem Bereich Computerspiele finden sich immerhin 300 Spiele, Demos und Tips & Tricks auf der Scheibe. Ein leicht durchschaubares Menüsystem erleichtert (angesichts dieser Datenfülle) das Auffinden und Installieren bestimmter Programme. Gute Englischkenntnisse sollte der Käufer aber mitbringen, wenn er den Spaß an diesen Sharewareprogrammen voll auskosten will, denn es findet sich kaum ein deutsches Wort auf der ganzen CD. Mit rund 80 Mark zählt der "Shareware Heaven" zum mittleren Preisfeld vergleichbarer Produkte - keine schlechte Investition für Anwender, die sich nicht für eine spezielle Sorte von Programmen interessieren, sondern umfassend ausgerüstet sein wollen.

Pegasus 2.0

Warum in die Ferne schweifen, wenn es auch aus dem deutschsprachigen Raum hochwertige Shareware-CDs gibt? Zum Erwerb dieser CD kann eigentlich jedem Shareware-User geraten werden. Die Arbeit, die die Firma Starcom in diese Shareware & PD-Sammlung investiert hat, merkt man an jedem einzelnen der über 650 (!) MByte. Über ein DOS- bzw. ein Windows-Menüsystem in deutscher Sprache kann der Anwender zu absolut jedem Thema ein passendes Programm, eine Demo oder eine Datei finden. Enthalten sind hunderte von Anwendungen für DOS und Windows, Utilities, Spiele, Treiber, Schriften und mehr. Natürlich konnte nicht die ganze CD mit deutschsprachiger Software gefüllt werden, die deutsche Shareware-Szene findet darauf aber trotzdem die ihr zustehende Beachtung. Für den reinen PC-Spieler sind fast 600 ältere und jüngere Dateien (Demos, Spiele, Tips & Tricks) enthalten, die sich im engeren Sinn auf sein Hobby beziehen.

Action Pur! - Volume 1
DM 19,90
Bestellnummer CDR 1000
CDV Software
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
Tel: 0721 / 97224-0

DOS Games - Volume 1
DM 9,90
Bestellnummer CDR 1100
CDV Software
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
Tel: 0721 / 97224-0

Shareware Heaven
ca. DM 80,-
Most Significant Bits Inc.
15508 Madison Avenue
Lakewood, Ohio 44107
Tel: 001 216 529 1888

Pegasus 2.0
ca. DM 80,-
Hersteller: Starcom
Vertrieb: div. Importeure





Super CD 2

Von den insgesamt 600 MByte Daten auf der Super CD 2 sind immerhin 120 Megabyte allein dem Thema Computerspiele gewidmet. In diesen über 500 Zip-Dateien verbergen sich kleine Spieleschätze genauso wie sich auch jede Menge Müll darin tummelt (was ja eigentlich bei allen CD-ROMs dieser Gattung der Fall ist). Für den deutschen Anwender ist diese CD vor allem deswegen interessant, weil doch viele der enthaltenen Spiele auf dem deutschen Markt noch nicht zu sehen waren. In dem Labyrinth aus Dateien dient ein funktionales Menüprogramm als Wegweiser. Wie auf amerikanischen CD-ROMs so üblich, finden sich neben den "großen" Interessengebieten Business, Music, Utilities, CAD usw. auch die Themengebiete Religion und Gesundheit in einigen MByte wieder. Wer über gute Englischkenntnisse verfügt und Spaß am Stöbern hat, kann hier ruhig zugreifen.

Windows 1993

Wie der Name unschwer erkennen läßt, richtet sich die "Windows 1993" speziell an die Anwender von MS-Windows. Wer die 80 Mark für diese CD-ROM anlegt, ist in seiner Freizeit sicher für die nächsten Wochen oder Monate vollkommen ausgelastet - je nachdem, ob er sich vornimmt, die CD von vorne bis hinten lückenlos durchzuschauen oder nicht. Bei über 7000 Files und mehr als 680 MByte an Daten in gepackter Form dürfte das nämlich einige Zeit in Anspruch nehmen. Etwas enttäuschend ist, daß sich auf einer CD, die "Windows" im Namen trägt, nicht einmal ein bedienerfreundliches Menüprogramm, das auch unter dieser Oberfläche läuft, enthält. Über ein etwas gewöhnungsbedürftiges DOS-Programm namens ZipMaster (besser eignet sich der Windows Datei-Manager) können die einzelnen Files auf die Festplatte kopiert und ausgepackt werden. Zum Thema Spiele findet man dort über 300 Dateien.

Super CD 2
ca. DM 50,-
Groupware
4826 Tacoma Mall Blvd
Tacoma, WA 98409
Tel. 001 206 472 1400
Fax. 001 206 473 1634

Windows 1993
ca. DM 80,-
Chicago Computer Broker
500 W. Golf
Mt. Prospect. IL 60056

TV-MOVIE-BLASTER

Der PC als Flimm

Der PC mausert sich immer mehr zur totalen MultiMedia-Maschine. Viele überlegen sich mittlerweile, ob der Fernseher, die HiFi-Anlage, der Vierspur-Recorder und diese unhandlichen Keyboards zu Hause nicht endlich (natürlich umweltfreundlich) entsorgt werden sollten. Die Alternative zu den vielen Geräten bildet dann vielleicht ein Computer mit 16-Bit-Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Truecolour-Grafikkarte, passendem Monitor und 32-stimmigem PCM-Soundmodul.

■ von Thomas Wendt und Norman Wöske

Das neueste Produkt aus dem Hause CPS, der TV-Movie-Blaster, rundet die Palette der erschwinglichen Media-Hardware um den Fernseh- und Video-Bereich ab. Im PC installiert, liefert die Karte Fernsehbilder auf dem PC-Monitor. Ob zu Hause oder im Büro, die Anwendungspalette reicht von der leichten Unterhaltung bis zur schnellen Information. Der Börsenmakler ist, dank integriertem Kabeltuner, immer mit aktuellen Börsen-, Wirtschafts- und Politnachrichten versorgt. Bei Bedarf steht die Wirtschaftsgrafik eines Nachrichtensenders durch Screenshot dem gesamten Unternehmen als Arbeitsgrundlage zur Verfügung.

Hardware

Die technischen Spezifikationen des TV-Movie-Blasters lesen sich wie die Speisekarte eines 5-Sterne-Restaurants - und das "Made In Germany". Die Karte verfügt über einen kabeltauglichen Antenneneingang mit Hyperband. Zwei Videoeingänge (für NTSC und PAL) stehen als Anschlüsse zur Verfügung. Schließt man eine Videokamera an, so wird aus dem PC mit eingebauter TV-Movie-Blaster-Karte ein Videodigitizer mit Echtfarbqualität.

Die neuesten Informationen über die aktuellen MTV-Charts flimmern direkt auf den Bildschirm, da das Decodieren von Videotext ebenfalls vorgesehen ist. Damit die Aufzeichnung eines Spielfilms nicht an der spannendsten Stelle abbricht, weil es wieder eine Programmänderung gab, verfügt die Karte über VPS-Code. Der Sound ertönt in Stereo und läßt sich mühelos an die Heim-Stereo-Anlage anschließen (Cinch-Anschlüsse). Damit Sendungen oder Filme in Mono soundmäßig nicht zu sehr abfallen, gibt es den Audioprozessor für die Pseudostereo-Option. Für die richtige Breite bei Monumentalfilmen sorgt (soundmäßig) die zweistufige Raumklang-Funktion und Fremdsprachfanatiker freuen sich über den Zweikanalton.

Für den Einbau der TV-Movie-Blaster wird ein PC-AT, 386 oder 486 empfohlen. Die Grafikkarte muß über einen 26poligen Feature-Connector (Auflösung 640x480 oder 800x600) verfügen und High Sierra-System-kompatibel sein. Der Arbeitsspeicher wird mit mindestens 4 MB, maximal 15 MB angegeben. Ausnahmen bilden die Chipsätze von Opti, Symphony, ITEC oder PCI. Hier beträgt die maximale Speichergrenze 29 MB. Wie bei allen Systemen die mit Bildverarbeitung zu tun haben, sollte der freie Platz auf der Festplatte großzügig bemessen sein.

Die TV-Movie-Blaster-Karte wird in einen freien 16-Bit-Slot eingesteckt und benötigt mit ihrer Länge von ca. 34 cm viel Platz nach hinten. Beim Einstecken der Karte sollte darauf geachtet werden, daß sie unmittelbar links neben der VGA-Grafikkarte steckt, da das Feature Connector Flachbandkabel nur 12,5 cm lang ist. Dieses Flachbandkabel verbindet die TV-Karte mit der VGA-Karte. Danach wird der VGA-Monitor an der oberen Buchse der TV-Movie-Blaster-Karte angeschlossen.

Die Software

Bei unserer Testversion wurden als Datenträger neben den üblichen Disketten zwei MultiMedia-CDs, ein Videofilm und das Programm WinVideo mit MCI-, AVI-Treiber mitgeliefert. Da auch die komplette Dokumentation noch nicht zur Verfügung stand, ist anzunehmen, daß sich der Lieferumfang noch verändert. CPS bietet immer recht komfortable Softwaretools für ihre Produkte an. So soll in Zukunft das Grafikprogramm iPhoto zur Bearbeitung der digitalisierten Videobilder beiliegen.

Interessant für Programmierer sind die mitgelieferten Windows DLLs und DOS Objekt-Bibliotheken. Damit sind die Funktionen der Video-Karte einfach in andere Windows-Programme einzubinden. Ich denke dabei an Autorensysteme zur Entwicklung von Multimedia-Applikationen oder, dort sehe ich eine bunte und spannende Zukunft, in Computerspiele der nächsten Generation. Die Handlung befindet sich auf einem Video und der Spieler wird in Echtzeit in das Bild integriert.

Nach dem Start von Windows ist es ratsam, zuerst den MCI (Media Control Interface) Treiber zu installieren, da dieser Treiber für die Systemsteuerung des TV-Movie-Blaster benötigt wird. Für die Besitzer von Microsofts Video für Windows liegt ein AVI-Treiber bei. Damit lassen sich Videosequenzen vom Videorekorder auf Festplatte aufnehmen.

…merkiste

WinVideo

Die eigentliche Schaltzentrale des TV-Movie-Blaster ist das Programm WinVideo. Hiermit lassen sich die Fernsehbilder "schießen" und bearbeiten, die verschiedenen Fernsehkanäle einstellen, Eingangssignale wählen und einiges mehr. WinVideo unterstützt Auflösungen bis 1024*768 Pixel, non interlaced (abhängig von der Grafikkarte) und einer Farbpalettenbreite von bis zu 64.000 Farben bei VGA-Karten mit High Sierra Standard. Das TV-Bild paßt sich der frei skalierbaren Windows-Fenstergröße an. Solange man "zu tun" hat, läßt sich das Fernseh-Bild ganz klein in eine Bildschirmecke schieben. Sobald etwas Interessantes kommt, genügt ein Klick auf das Vollbild-Feld und man genießt Fernsehen full-screen. Ich fand es sehr entspannend, beim Anfertigen meiner Steuererklärung mit Excel "mal eben" mit einem Mausklick zwischen Rebecca de Ruvo's Dial MTV und dem VOX-Aquarium wechseln zu können.

Die Bedienung der Software erfolgt entweder mit der Maus oder mit der Tastatur. Sämtliche Funktionen befinden sich in Pulldown-Menüs. Es geht kein Platz auf dem Bildschirm durch grafische Bedienelemente verloren. Die Menüpunkte unterteilen sich in Anzeige, Tuner, Datei und Optionen. Im Menü "Tuner" können bis zu 30 Programmplätze bequem per Suchlauf mit Sendern belegt werden. Interessant ist der Aufruf von Videotext. Videotext läßt sich als Textdatei abspeichern und kann mit einer Textverarbeitung weiterverarbeitet werden. Die Art der Tonwahl wird durch den Eintrag "Audioeinstellung" gesteuert. Auch hier zeigt sich wieder die Leistungsstärke der TV-Movie-Blaster. Ausgestrahlte Monosendungen erfahren mit dem Pseudo-Stereo-Effekt eine erhebliche Verbesserung. Bei Sendungen in Stereo sorgt ein künstlich erzeugter Raumklang (schaltbar in zwei Stufen) für mehr Transparenz (hier freuen sich die Star Wars-Fans). Für das gute Fernsehbild sorgen Schieberegler für den Kontrast, die Helligkeit, die Farbsättigung und die einzelnen RGB-Farbkanäle. Die Bildqualität der TV-Movie-Blaster ist erstaunlich gut. Mit einer Videokamera lassen sich sogar mühelos brauchbare Bilder schießen.

Der empfohlene Verkaufspreis der TV-Movie-Blaster-Karte beträgt DM 998,-. Dafür bekommt man ein gutes Stück Hardware, das Spaß macht und einen praktischen Nutzen bringt. Allein die Möglichkeit, seine Video-Kamera mit Movie-Blaster als Fotoapparat einzusetzen, macht die Karte interessant. Wie gesagt, in nicht allzu ferner Zukunft übernimmt der PC die Audio- und Videoempfangs- und Wiedergabe-Aufgaben. Die einzige Frage, die sich mir stellt ist: "Wohin mit all den Daten?"

Vertrieb durch: CPS Computer
Preis: ca. DM 998.-

Flightstick Pro von CH Products

High-End Joystick

Immer wieder stoßen Simulationsfreaks an die Grenzen eines "normalen" Joysticks, einer handelsüblichen Tastatur oder einer gewöhnlichen Maus. Der Flightstick Pro möchte diesem tragischen Umstand endlich Abhilfe verschaffen.

Auf den ersten Blick fällt am neuen Flightstick Pro der mächtige Handgriff ins Auge, der neben insgesamt vier Feuerknöpfen noch einen 4fach-Schalter in der Mitte besitzt, wie ihn bisher nur der Thrustmaster FCS bot. Die neuen Buttons werden dann auch bei vielen Flugsimulationen zur Auswahl der Waffensysteme oder zur Cockpit-Rundumsicht genutzt. Bei X-Wing beispielsweise kann man Laser und Torpedos durchschalten oder auch die Energieverteilung ändern. Bei Tornado schaut man sich im Cockpit um, ohne die Tastatur zu benötigen. Zur Zeit unterstützen die folgenden Spiele in der jeweils aktuellen Version bereits den Flightstick Pro: Aces over Europe, F-15 Strike Eagle III, Strike Commander, X-Wing, Tornado, Mig-29 Add-On für Falcon 3.0 und Privateer.

Endlich wurde auch der Regler zur Schubkontrolle überarbeitet, der bei dem Vorgängermodell für viel Kritik sorgte, da er in jeder Stellung einrastete und sich nur mit Gewalt in die nächste Position bringen ließ. In der jetzigen Version kann der Regler fast stufenlos bewegt werden, bietet aber noch genügend Widerstand, um nicht versehentlich verstellt zu werden. Ebenfalls neu ist die Farbe des Gehäuses: Statt des hellen, sandfarbenen Farbtones des Vorgängers wurde ein grauer Farbton gewählt. Vielleicht wird es ja demnächst einige in bunten Farbtönen umlackierte Sondermodelle geben?!

Wie schon beim Vorgänger, sind auch beim Flightstick Pro Mechanik und Genauigkeit tadellos: Der Griff liegt gut in der Hand und die automatische Zentrierung bietet bei Bewegungen einen ausreichenden Widerstand. An der Unterseite des Gehäuses sind vier Gumminoppen angebracht, die den Flightstick wie angeklebt auf der Tischplatte fixieren. Superlang ist schließlich auch das Anschlußkabel ausgefallen, das zudem noch von einer dicken Gummischicht gegen scharfe Kanten und herumstreunende Katzen geschützt wird.

Im Lieferumfang sind ein kleines Handbuch sowie eine Diskette mit verschiedenen Utilities enthalten. Mit diesen kann beispielweise der Joystick getestet und kalibriert oder bei einem fehlerhaften BIOS eine neue Joystick-Routine installiert werden. Außerdem liegt eine Anpassung für den Flight Simulator 4.0 bei, die eine Steuerung der wichtigsten Funktionen über die neuen Buttons des Flightsticks erlaubt.



Zum Testen und Kalibrieren ist ein spezielles Utility enthalten.

Fazit

Die Nachteile des Vorgängermodells wurden behoben, neue Features in Form von noch mehr Buttons kamen hinzu und was die Robustheit und Genauigkeit angeht, ist der Flightstick ohnehin als Referenzmodell in seiner Klasse unerreicht. Kritikpunkte finden sich - außer der langweiligen Farbe vielleicht - keine, so daß als Fazit nur bleibt: Für Flug- und Weltraumsimulatoren gibt es zur Zeit keine ernsthaften Alternativen zum Flightstick Pro von CH Products.

Christian Späthe ■

Anbieter: Rushware
Preis: 149,- DM

Pro Audio 16

Für Einsteiger

In das weite Feld der 16-Bit-Soundkarten kommt langsam Bewegung. Immer billigere Karten drängen auf den Markt und versuchen den sehr viel teureren Konkurrenten den Rang abzulaufen. Daß dabei einige Karten in Erscheinung treten, die zumindest den Zusatz "Sound" auf keinen Fall verdienen, wird wohl jedem Kundigen klar sein. Media Vision muß sich dies aber nicht zum Vorwurf machen lassen, setzen sie doch weiterhin auf Qualität - und das auch noch zu einem unverschämt günstigen Preis.



■ von Oliver Menne

Media Vision möchte mit seiner neuen Produktpalette die gesamte Bandbreite abdecken. So ist die eher simple Ausführung "Basic" für Einsteiger ausgezeichnet geeignet, die "Spectrum" wendet sich an den professionellen Anwender (mit SCSI-Schnittstelle und 2x4 Watt Verstärker für DM 350.-) und die "Studio" (ca. DM 450.-) kann sogar mit der oft zitierten Spracherkennung aufwarten. Mit der "Studio XL" begibt man sich schließlich auf das Terrain anspruchsvoller Spieler und Hobbymusiker, ist sie doch zusätzlich mit Wavetable-Synthese ausgestattet (DM 800.-).

Der folgende Test bezieht sich aber lediglich auf die Einsteigerversion "Basic", da die großen Brüder dieser leistungsstarken Karte zum Redaktionsschluß leider noch nicht lieferbar waren. Ein ausführlicher Bericht wird aber in einer der nächsten Ausgaben folgen.

Solide Verarbeitung

Bei der Herstellung wurde auf Wertarbeit geachtet, d.h. auf der Karte wurden alle Kabel und Drähte sauber verlötet. Alle Ein- und Ausgänge wurden fein säuberlich beschriftet, so daß langes Blättern in der Anleitung überflüssig wird. Daß gerade dieser Punkt in einem Hardware-Test Erwähnung findet, klingt seltsam, ist aber leicht nachzuvollziehen, wenn man die Produkte anderer Hersteller unter die Lupe nimmt. Gleiches gilt für die ebenfalls ausgezeichnete Anleitung, die dem Käufer die Funktionsweise der Soundkarte näherbringt und auch zu schwerwiegenden Problemen Stellung bezieht. Durch die zahlreichen übersichtlichen Skizzen wird das Schmökern in den knapp 120 Seiten zum Vergnügen.

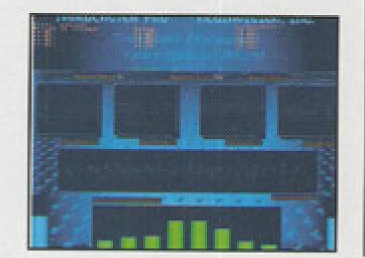
Keine Installationsprobleme

Erweist sich der Einbau vieler Soundkarten als schweißtreibende Arbeit, so stellt dieses Unterfangen bei der "Pro Audio 16" überhaupt kein Problem dar. Es muß lediglich ein 16-Bit-Slot zur Verfügung stehen, in dem das gute Stück plaziert werden kann und schon kann es losgehen. Auf einer beiliegenden Diskette befinden sich sinnvolle Utilities, die die Leistungsfähigkeit der Karte unter Beweis stellen. Vor allem die Windows-Tools erweisen sich als nützliche Programme, mit denen man schon zu Beginn ein wenig experimentieren kann.
Die komplette Installation erfolgt über ein Pro-

gramm, in dem man die IRQs und Kanäle der SoundBlaster-Emulation, der Pro Audio-Karte und des MPU-401-Emulators einstellen kann. Kniffliges Jumpern auf der Karte entfällt also völlig.

Sauberer Klang

Unser Testprogramm Privateer klang wahrhaft phantastisch. Dabei ließen wir zunächst die Musik von der SoundBlaster-Emulation erzeugen und die Sprachausgabe über die Pro Audio-Chips laufen. Die musikalische Untermalung war phänomenal, ebenso die digitalisierte Sprache, die allerdings ab und zu leicht knackste - von Rauschen und anderen Störgeräuschen hingegen keine Spur. Wie weggeblasen waren alle Probleme, als wir die Sprachausgabe auch per SoundBlaster-Emulation erzeugen ließen. Eine gelungene Performance! Das bisherige Referenzprogramm The 7th Guest machte auch keine Probleme, diesmal klang auch die Sprache lupenrein. Diese Unterschiede sind zwar etwas seltsam, aber vielleicht hat sich noch nicht jeder Hersteller auf diese neue Karte eingeschossen.



Software-Übersicht:

TrackBlaster Pro:	Ein nützliches Tool, um MOD-Files abzuspielen; auch grafisch ansprechend.
Pocket Recorder:	Ein Windows-Tool, mit dem Musikstücke aufgenommen und verändert werden können.
Pocket Mixer:	Der Mixer steuert alle Kanäle (sowohl Ein- als auch Ausgänge).
CD-ROM-Control:	Mit diesem Tool wird das CD-ROM-Laufwerk zum vollwertigen CD-Player.

Hardware-Übersicht:

Geräteart:	16-Bit-Steckkarte, kompatibel zu AdLib, SoundBlaster und MPU-401 (UART-Mode)
Tonerzeugung:	Yamaha YMF262 (OPL-3) 20 Stimmen
Anschlüsse:	Mikro, Line-In, Line-Out, CD-ROM (optional)
Verstärkung:	keine
Zubehör:	Stereo-Audiokabel, ein Paar Lautsprecherboxen, MIDI-Interface (optional)

Die vierte L

Prämie 2

Street-Basketball
Wer wirft die meisten Körbe? Der Ball für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7.

Sharp-Cassetten-Abspieler
mit automatischer Bandendabschaltung, BassBooster, LED-Batterie-Betriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbarer Gürtelklammer, leichtem, extrem leistungsfähigem Stereo-Kopfhörer.

Prämie 1

LCD - Armbanduhr
Stunden- und Minutenanzeige, auf Knopfdruck auch Sekundenanzeige und Datum, wassergeschützt, Kunststoffgehäuse und -armband, Quartzwerk.

Design-Taschenrechner
mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten, Vollspeicher, Prozent- und Wurzelautomatik. Formschönes, extravagantes Design mit verchromten Kugeltasten, schwanenhalsförmigem LCD-Anzeigen-Teil und Basisgehäuse in 4 versetzten Schichten. Batteriebetrieben. Maße: ca. 19 x 8,5 x 7,5 cm.

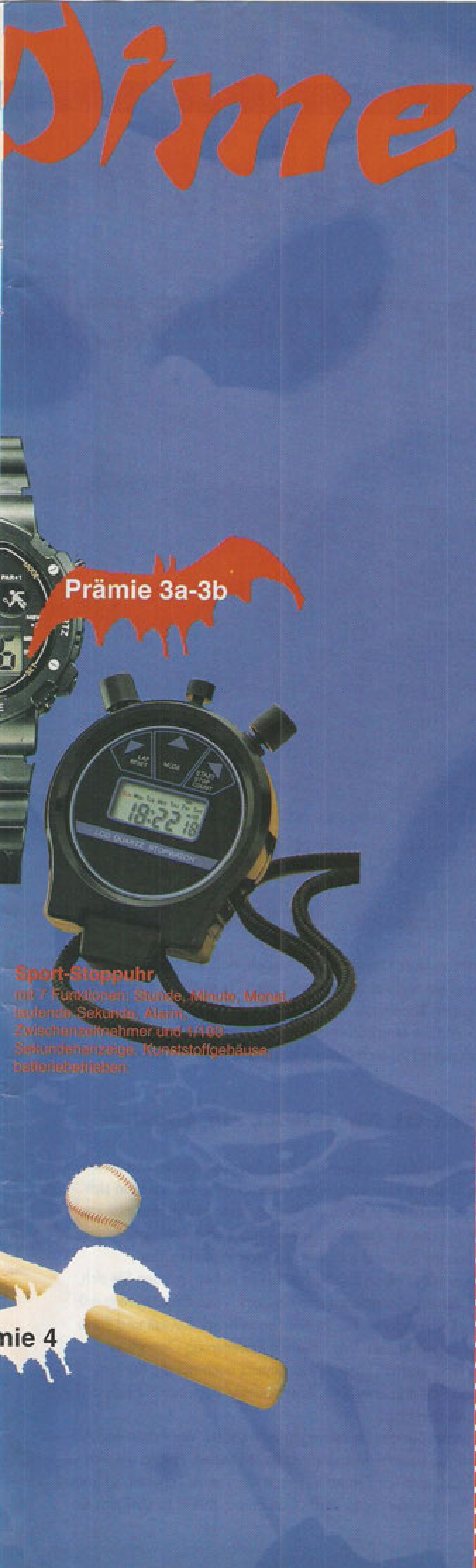
Prämie 6

Baseball-Set, 3-tlg.
mit Holzschläger, Länge ca. 66 cm, Handschuh aus Kunststoff. Länge ca. 26 cm und Ball ca. 7 cm Durchmesser.

Prämie 5

Datenbank
mit gummierter Tastatur, Uhr- und Datumsanzeige, Telefonnummernspeicher, 10-stelliger Rechner mit 4 Grundrechnungsarten und Speicherfunktion. Inklusive Batterien und Kunststoffhülle. Maße: ca. 6 x 10 x 1 cm.

Prä



Dimension

Ist keine Illusion!

12 x PC GAMES und eine KOSTENLOSE Superprämie Ihrer Wahl!

Sie müssen nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Oder Bestellung einfach faxen an:

0911 - 28 68 32

Oder - noch schneller - einfach anrufen und Abo bestellen unter:

0 91 22 - 60 61

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.***

A B O - B E S T E L L U N G

Ja, ich will das PC GAMES Abo (DM 79,-/ Jahr; Ausland DM103,-/Jahr) für min. 1 Jahr - dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS(nur eine möglich!):

❒ Streetbasketball	248 483
❒ Baseball-Set	014 634
❒ Design-Taschenrechner	218 618
❒ Datenbank	234 217
❒ Armbanduhr+Stoppuhr	015 877/005 430
❒ Walkman	222 655

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten,auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ *Wohnort*

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten *(Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)*

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.*** *Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten *(Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen):
❒ Bequem durch Bankeinzug
Konto.-Nr.:

BLZ:

❒ gegen Rechnung

Hinweis: Bankeinzugsermächtigung beschleunigt die Prämienversendung um min.2 Wochen!

PG 4000

Simulation Fortgeschr

Steigen Sie heute mit uns mit der absoluten Referenz der High-End-Flugsimulatoren, dem Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte, auf. Wir führen Sie in die Welt des modernsten Jets ein und zeigen Ihnen, wie Sie Ihre eigenen Missionen planen. Abgerundet wird der achte Teil unseres Workshops durch die Vorstellung einiger Optionen, die die Entwickler in diese Simulation eingebaut haben und die kaum jemand kennt.

■ von Wilfred Lindo

Die wirklich bahnbrechende Neuerung im Falcon 3.0 stellt die 'Electronic Battlefield Series´ (EBS) dar. Dieses EBS-System basiert auf dem Forschungsprojekt SIMNET des amerikanischen Verteidigungsministeriums. Das Projekt stellt ein virtuelles Gefechtsfeld dar, in dem eine Vielzahl von Flugzeugen, Panzern und Bodentruppen miteinander vernetzt sind. Falcon 3.0 basiert auf diesem SIMNET-System. Grundlagen sind eine taktische und eine strategische Komponente im Spiel. Praktisch heißt das, daß abhängig von dem Erfolg oder Mißerfolg einer Mission das weitere Geschehen bestimmt wird. Das eigentlich Interessante aus der Sicht der Spieler ist, daß unterschiedliche Simulationen auf ein und demselben Schauplatz funktionieren. Das kann also heißen, daß Sie mit einer F-16 fliegen und ein anderer Spieler unterstützt Sie in einer A-10 bei dem Einsatz gegen Bodenziele. Oder ein Mitspieler widersetzt sich mit einer MIG. Mit der entsprechenden Ausstattung können Sie so über ein Netzwerk mit bis zu sechs Mitspielern Ihre taktischen Spielereien austragen.

HEADING = 102° SPEED = 0419 KNOTS ALTITUDE = 04582 FEET
ZOOM = 00 VIEW = TRACK

Schritt für Schritt zur Mission

Auf den ersten Blick erscheint das Erstellen von eigenen Missionen im Falcon 3.0 als ein sehr komplexes Unternehmen, an das man sich nur ungern heranwagt. Doch wir wollen Ihnen einige Hinweise geben, wie Sie den Spielspaß noch um einiges erhöhen können und welche Schritte Sie für die eigene Mission machen müssen.

1) Nachdem Sie Falcon 3.0 hochgefahren haben, müssen Sie sich zunächst für eine Schwadron und ein bestimmtes Einsatzgebiet entscheiden. Dabei können Sie Ihr Können in Israel, Kuwait und Panama unter Beweis stellen. Wer über die Erweiterung Operation Fighting Tiger verfügt, kann seinen Einsatz noch auf die Kurilen, Korea und Pakistan erweitern. Anschließend begeben Sie sich in den Menüpunkt Red Flag.

2) Hier finden Sie alle Einstellungen zum Laden, Verändern und Abspeichern von bestehenden und neuen Missionen. Haben Sie sich entschlossen, eine von Grund auf neue Mission zu erstellen, so finden Sie alle Einstellungen unter Nellis Command. (Nellis ist übrigens ein

nen für rittene

Teil 8



Luftwaffenstützpunkt in Nevada). Doch zuvor betätigen Sie die Option Clear Mission, um einen jungfräulichen Einsatzplan zu erhalten. Achten Sie dabei darauf, daß Sie die Daten unter einem anderen Namen abspeichern, da Sie sonst eine bestehende Mission überschreiben.

3) Zur besseren Handhabung stehen am unteren Bildschirmrand einige sehr interessante Parameter zur Verfügung. Besonders gelungen ist die Zoom-Funktion, die mit zunehmender Vergrößerung die Perspektive senkt und Sie sich so in der höchsten Stufe genau umsehen können.

4) Beginnen Sie nun mit der Plazierung Ihrer eigenen Luftwaffe. Wählen Sie ein bestimmtes Flugzeug und plazieren Sie es über dem Punkt 'Add Flight' auf der Karte. Mit der Maus kann das erscheinende Symbol, das für ein Geschwader steht, frei bewegt werden. Anschließend wählen Sie die passende Formation, die vom Einsatzauftrag abhängig ist.

5) Nun wechseln Sie in den Bereich der 'Waypoints'. Hier arbeiten Sie die eigentliche Flugroute aus. Sie können die Anzahl der Anflugpunkte - höchstens acht - wählen. Für jeden Punkt geben Sie die Geschwindigkeit und Höhe an, in der sich das angewählte Geschwader nähern soll. Mit dem Befehl 'Action' weisen Sie jedem Waypoint eine bestimmte Aktivität zu. Hier können Sie einen Feindkontakt definie-



ren. Über 'Target' können Sie eine Liste der möglichen Ziele durchgehen und dem Geschwader ein Ziel zuordnen. Eine spezielle Zoomfunktion für die verschiedenen Ziele rundet das Angebot ab.

6) Anschließend organisieren Sie den Einsatz Ihrer Truppen auf dem Boden. Auch hier können Sie den Truppenteilen bestimmte Standorte und Routen zuordnen.

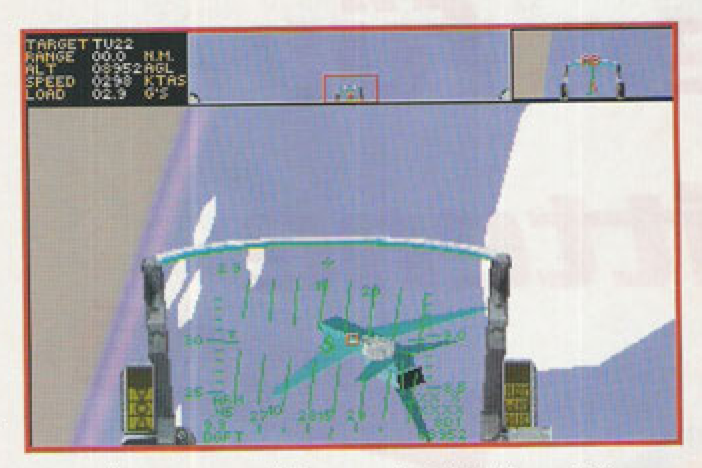
7) Nun wiederholen Sie die gesamten Einstellungen für Luft- und Bodentruppen für Ihre Gegenseite. Ob Sie nun mit Ihren Truppen oder mit Ihrem Widersacher beginnen, bleibt Ihnen überlassen. Natürlich verfügt die Gegenseite über andere Fahrzeuge und Flieger.

8) Möchten Sie sich nochmals einen Überblick über die einzelnen Truppenteile verschaffen, so wählen Sie den Punkt 'Report'. Hier erscheinen alle im Einsatz befindlichen Fahrzeuge und Flugzeuge in einer dreidimensionalen Darstellung mit entsprechenden Hintergrundinformationen.

9) Sind alle Einstellungen nach Ihrem Wunsch gesetzt, verlassen Sie den 'Nellis Command' und speichern die entstandene Mission ab. Wollen Sie Ihr Werk gleich ausprobieren, so gelangen Sie über 'F-16 Pilots' in die Pilotenauswahl. Ordnen Sie Ihrem Geschwader die gewünschten Piloten zu.

10) Bevor Sie mit Ihrem Flugzeug aufsteigen, müssen Sie als letzten Schritt Ihrer Maschine sowie den anderen Fliegern Ihres Geschwaders die nötige Bewaffnung zuweisen. Sind alle Maschinen zu Ihrer Zufriedenheit bestückt, gelangen Sie über 'TakeOff' direkt in den Missionshimmel.

So können Sie kleine Einsätze oder komplexe Szenarien konstruieren. Bevor Sie jedoch mit größeren Missionen beginnen, sollten Sie sich zunächst taktische Gedanken über das machen, was in Ihrem



Einsatzgebiet passieren soll. Erst wenn Sie sich im klaren darüber sind, beginnen Sie, die Mission zu editieren. Nehmen Sie sich die bereits im Lieferumfang befindlichen Missionen als Orientierungshilfe.

Tips und Tricks

Mit viel Liebe haben die Entwickler von Spectrum Holobyte einige witzige Einfälle in der Simulation versteckt und manch unbekannte und nützliche Funktion integriert. An dieser Stelle möchten wir Ihnen einige Beispiele vorstellen, die Sie dann in aller Ruhe bei sich auf dem Rechner ebenfalls ausprobieren können:

Wechseln der Tageszeit

Normalerweise wählt das Programm selbständig und zufällig die Tageszeit aus. Wem das nicht paßt, der kann durch die Tastenkombination SHIFT-T die Tageszeit individuell einstellen.

Zurück in die richtige Lage

Wer mit dem Jet zu viele Kapriolen schlägt und dabei einmal die Übersicht verliert, wird beim Drücken der Tasten CTRL-ALT-5 automatisch wieder in eine stabile Fluglage gebracht.

Die richtigen Daten

Wer genau wissen will, wo er sich momentan befindet, bekommt mit den Tasten TAB-D einige Koordinaten am linken oberen Bildschirmrand eingespielt. Neben einigen internen Daten sind auch die Nord/Süd-Koordinaten und die aktuelle Framerate sichtbar.

Screenshots selbstgemacht

Im Falcon können Sie durch die Tasten ALT-N (außerhalb des Fluges) oder CTRL-ALT-N (während des Fluges) und Z (ACMI-Modus) beliebige Screenshots erstellen. Leider brauchen Sie zum Lesen dieser Screenshots ein spezielles Programm (SHOWF3), da es sich beim Falcon 3.0 um ein spezielles Grafikformat handelt. Sie finden dieses File mittlerweile in vielen Mailboxen. Hiermit können Sie sich dann in aller Ruhe die Ergebnisse anschauen.

Der schnelle Transport

Wer wenig Zeit hat und schnell innerhalb der Simulation an einen bestimmten Ort kommen möchte, der kann den sogenannten Transporter nutzen. Sie gehen zunächst in den Pause-Modus. Anschließend wählen Sie die Tastenkombination TAB-T. Es erscheint am Bildschirm ein Fenster, in das Sie die gewünschten Nord/Süd-Koordinaten ein-

Die richtige Koordinate

Befinden Sie sich im Red Flag-Modus, so können Sie mit Hilfe des Transporters einige wirklich interessante und witzige Dinge im Falcon finden. Hier sind die notwendigen Koordinaten. Werfen Sie einen Blick hinter die Kulissen. Es lohnt sich:

Koordinaten Nord	Koordinaten Süd	Richtung	Höhe
-71368	-445036	8 Grad	300 feet
In blinkender Neonschrift erscheint am Horizont der Schriftzug ´ELVIS LIVES´.			
-93397	-484505	264 Grad	200 feet
Der Neon Cowboy aus Las Vegas erscheint vor Ihrem Cockpit.			
-365316	1672511	44 Grad	4340 feet
Der Grand Canyon und der Colorado River werden sichtbar.			
-296452	699396	109 Grad	56 feet
Ein einsamer Kajakfahrer zieht seine Kreise im Grand Canyon.			
-227964	476323	59 Grad	1900 feet
Erblicken Sie zwei einsame Reiter am Horizont.			
812122	723375	0 Grad	10000 feet
In den heißen Wüstensand wurde der Name FALCON 3 geschrieben.			
715552	-172701	0 Grad	7000 feet
Ein Schießstand mit sieben Zielscheiben lädt zum Schuß ein.			
990123	-800905	0 Grad	7000 feet
Ein Schießstand mit elf Zielscheiben.			
-846508	-1601408	141 Grad	80 feet
In den Kurilen erblicken Sie hier das Traumschiff und das Monster Godzilla.			
1111070	74120	348 Grad	25 feet
Hier sehen Sie eine durch ein Erdbeben zerstörte Brücke (nur Instant Action).			

geben. Nach Abschluß der Eingaben springen Sie direkt an die gewünschte Stelle. In unserem Textblock ´die richtige Koordinate´ finden Sie einige interessante Orte, bei denen es sich lohnt vorbeizuschauen.

Die aufgezeigten Hinweise und die Vorgehensweise bei der Missionsbildung können an dieser Stelle nur einen kleinen Einblick in diese doch sehr komplexe Simulation geben. Wer sich wirklich mit dem Falcon 3.0 ausgiebig beschäftigen will, der wird um ein intensives Studium der Handbücher und um eine Vielzahl von Flugstunden nicht herumkommen.

Wir haben in den letzten Ausgaben sehr viel über die unterschiedlichsten High-End-Simulationen berichtet, so daß wir Ihnen in der nächsten Ausgabe die Entscheidung etwas leichter machen wollen. Es treten gegeneinander an: der Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte, der F15 Strike Eagle III von MicroProse, der Strike Commander von Origin und der Tornado von Digital Integration. Wir sagen Ihnen, welche Simulation für Sie in Frage kommt.

Welche Komponenten gibt es?

Mittlerweile gibt es von Spectrum Holobyte einige Komponenten auf dem Markt. Weitere sind bereits angekündigt. Alle einzelnen Missionen und Simulationen greifen auf das erwähnte System ´Electronic Battlefield Series´ zu und können so miteinander kombiniert werden:

Falcon 3.0 - Hiermit begann Spectrum Holobyte, die Ära der F-16 einzuläuten. Eindeutig eine der Referenzen im Bereich der High-End-Simulationen.

Operation Tiger Fighting - Daran anschließend folgte diese Erweiterung, die einige neue Einsatzgebiete (Japan, Korea und Pakistan), interessante Missionen und eine aktuelle Version des Falcon 3.0 bietet.

MIG-29 - Die neueste Ergänzung baut auf den Falcon 3.0 auf. Nur können Sie jetzt auch mit einer MIG in das Geschehen eingreifen. Voraussetzung ist allerdings auch hier der Falcon 3.0.

Falcon Air Combat Trainer - Diese Ergänzung besteht aus einem Strategiebuch, einem Videoband und neuen Missionen für die Simulationswelt von Spectrum Holobyte. Ende des Jahres soll sie erscheinen.

Warthog A-10 - Dies wird neben dem Falcon 3.0 die zweite eigene Simulation für das EBS-System sein. Voraussichtlich soll sie im zweiten Quartal 1994 erscheinen.

Für die nächsten Jahre sind dann weitere Simulationen und Erweiterungen geplant. Unter anderem steht auch eine Hubschrauber-Simulation auf dem Plan.



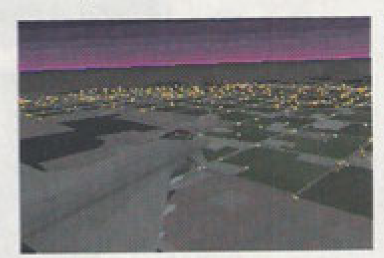
Der Falcon im Einsatz. Falcon 3.0 bietet auch eine hervorragende Außenansicht!

COMING UP!



Tactical Operations

Strike Commander befindet sich immer noch in den Charts, steht also immer noch in Ihrer Gunst. Da kommt die erste Missionsdiskette zum Strike Commander wahrscheinlich gerade zur rechten Zeit. Nach dem ausführlichen Preview in dieser Ausgabe erwartet Sie nächsten Monat ein fundierter Testbericht. Betrachtet man den Erfolg von Imperial Pursuit, so kann man Tactical Operations auch gute Chancen einräumen.





Tactical Fighter Experiment

Nächsten Monat ist es soweit: Das Tactical Fighter Experiment wird der deutschen Fachpresse vorgestellt - definitiv. Was man bereits vor zwei Monaten sehen konnte, war so gut, daß es sich bei Oceans Einstieg in die Welt der Flugsimulationen wahrscheinlich um das Spiel des Monats handeln wird. Näheres im nächsten Heft!



Simon The Sorcerer

Ein Adventure mit der Absicht zu programmieren, Monkey Island 2 zu schlagen, klingt schon vermessen. Wenn es dann aber auch noch ganz danach aussieht, daß dieses Ziel erreicht werden kann, steht die Softwarewelt Kopf. Simon The Sorcerer hegt echte Ambitionen, den Klassiker unter den Adventures vom Thron zu stoßen.

Die nächste PC Games erscheint am 16. November im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32; 90 451 Nürnberg

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur
Christian Müller

Leitende Redakteure
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Korrektur und Bildredaktion
Herbert Aichinger, Roland Gerhardt

Redaktion England
Timothy Wilkins

Redaktion Deutschland
Thomas Brenner, Peter Freunscht, Lars Geiger, Hans Ippisch, Alexander Geltenpoth, Wilfred Lindo, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Mechthild Faatz, Dieter Steinhauer, Sylvia Stenglein

Titel
Simon Schmid

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Ballendorf



Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 6 42 62 63
Mobil 01 71 - 6 21 31 46
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Heftpreis DM 7.- (inkl. 7% - ggf. 15% - MwSt).
Bei Lieferung ins Haus zuzüglich ortsüblicher Zustellgebühr.